

Université de Montréal

Les simulations militaires pratiquées au sein d'organisations civiles au Québec : une analyse des
apprentissages stratégiques, tactiques et opérationnels

par

Maxime Bérubé

École de criminologie

Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté à la faculté des études supérieures et postdoctorales en vue de
l'obtention du grade de maîtrise en sciences (M. Sc.) en criminologie

Avril 2015

© Maxime Bérubé, 2015

Université de Montréal
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Le présent mémoire intitulé :

Les simulations militaires pratiquées au sein d'organisation civiles au Québec : une analyse des apprentissages stratégiques, tactiques et opérationnels.

présenté par :

Maxime Bérubé

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Karine Côté-Boucher, président-rapporteur

Samuel Tanner, directeur de recherche

Benoît Dupont, membre du jury

RÉSUMÉ

La pratique de simulations militaires ne cesse de croître en popularité au sein de la population civile québécoise, et nous en savons jusqu'à maintenant très peu sur ces activités marginales et sur le risque que peuvent poser de tels entraînements. En considérant divers processus d'apprentissage, nous nous intéressons aux simulations militaires pour mieux comprendre la façon dont ces apprentissages peuvent mener à la création d'un capital préjudiciable pouvant expliquer un passage à des actes de violence extrême. Nous proposons et appuyons empiriquement une approche sociocriminologique visant à mieux comprendre ce qu'on appelle la radicalisation violente, en avançant que tout comportement délinquant doit être appris, au même titre que n'importe quel autre comportement, ce qui suggère inévitablement qu'une certaine compétence est nécessaire pour exécuter un acte délinquant. Ainsi, nous posons la question de recherche suivante : comment pourrions-nous mieux comprendre le processus menant à la commission d'un acte de violence extrême en nous intéressant aux apprentissages découlant de simulations militaires et menant au développement d'un capital préjudiciable? En utilisant une méthodologie mixte comprenant des observations, des questionnaires et des entretiens, nous faisons ressortir que l'étude de la radicalisation dans une perspective uniquement idéologique est insuffisante pour dresser un portrait complet de ce phénomène complexe. Même si nos résultats démontrent que, dans les communautés que nous avons étudiées, de nombreux affects positifs amènent les participants à adopter des comportements prosociaux, nous établissons aussi qu'ils développent un capital préjudiciable. Ces affects positifs se présentent sous différentes formes de contrôle social informel issues des normes sociales dominantes, de la pluralité des acteurs et des personnalités influentes du milieu. Quant au capital préjudiciable, il provient premièrement d'apprentissages de techniques de combat avancées pouvant faciliter la commission d'actes de violence extrême. Les participants apprennent notamment le maniement tactique d'armes à feu et d'autres engins explosifs improvisés. De plus, nous soutenons que ces activités peuvent avoir un impact sur leur jugement moral, puisqu'elles présentent plusieurs formes de banalisations pour des pratiques liées à la commission d'un acte violent. Parmi celles-ci, nous soulignons que l'activité consiste à pointer et tirer quelqu'un avec une arme de manière répétitive, alors que les participants rationalisent ces actions en utilisant un vocabulaire qui ne décrit pas concrètement les gestes violents qu'ils commettent.

Mots-clés : radicalisation, simulation militaire, apprentissage, terrorisme, criminologie.

ABSTRACT

Civilian military simulations are gaining more and more popularity within the Province of Quebec, and we know very little about what constitutes this marginal activity and the risk that can account from this type of training. Considering different learning processes, we suggest to look at military simulations to see how the learning of detrimental capital can explain how an individual or a group are achieving acts of extreme violence. We propose and empirically support a socio-criminological approach for a better understanding of extreme violence radicalization, and we think that delinquent behavior must be learned, as any other behavior, which inevitably suggests some competency to achieve it. Thus, we ask the following research question: through exploring the acquisition of detrimental capital in civilian military simulations, how can we better understand the process leading to the commission of an act of extreme violence? Using a mixed method of ethnographic observations, surveys and interviews, we highlight how the study of the processes of radicalization in a single ideological perspective is insufficient for having a complete picture of the phenomenon. Even if we are demonstrating that within the observed communities, lots of positive affect are influencing participants toward unfavorable definitions for delinquent behaviors, we are also showing that they acquire detrimental capital. These positive affects come in different forms of informal social control from dominant social norms, plurality of actors and internal influential personalities. Regarding detrimental capital, it originates from the learning of advanced combat techniques that are often used for the commission of extreme violence. Among them, participants learn particular tactical handling of firearms and other improvised explosive devices. In addition, we figure that these activities may have an impact on their moral judgment, since they offer several forms of banalization of practices related to the commission of such acts. Of these, we emphasize that the activity consists in aiming and shooting at someone repeatedly with a gun, whereas participants rationalize these actions using terms that do not directly describe their violent actions.

Keywords: radicalization, military simulation, learning, terrorism, criminology.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	i
ABSTRACT	ii
TABLE DES MATIÈRES	iii
LISTE DES TABLEAUX	iv
LISTE DES FIGURES	iv
REMERCIEMENTS	v
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 : Présentation des simulations militaires et recension des écrits sur la radicalisation et le passage à des actes de violence extrême	6
Les simulations militaires	7
La violence extrême et la radicalisation	12
Une approche sociocriminologique plus inclusive	16
Problématique	27
CHAPITRE 2 : Méthodologie mixte séquentielle exploratoire quantitative-qualitative avec échantillons imbriqués	31
Démarche méthodologique	32
La stratégie analytique	47
Quelques autres limites méthodologiques	50
CHAPITRE 3 : Présentation d'un article scientifique – <i>Radicalization or detrimental capital?</i> <i>An epistemological critique examining Quebec's civilian military simulations.</i>	52
Abstract	53
Intro	53
What are civilian military simulations?	55
A critical approach to the concept of radicalization	57
The mixed methods approach and the use of an induction-based exploratory sequential process	63
Who are they and what do they do?	66
What about detrimental learning?	71
Conclusion	79
CHAPITRE 4 : Conclusion	82
Discussion sur les limites du réalisme en simulation	83
Recommandations	92
Conclusion	96
BIBLIOGRAPHIE	100
ANNEXE 1 – Procédure standard d'opération milsimquébec (SOP-MSQC)	vi
ANNEXE 2 – Questionnaire	xii
ANNEXE 3 – Grille d'entretien	xx

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Caractéristiques descriptives des groupes rencontrés	44
--	----

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Dimensions à l'origine de la compétence.....	18
Figure 2 : La banalisation des pratiques	20
Figure 3 : Diagramme conceptuel du capital préjudiciable	24
Figure 4 : Concepts et dimensions	26
Figure 5 : Modèle de méthodologie mixte	32
Figure 6 : Représentation par numéro d'identifiant des groupes rencontrés selon le type d'arme utilisé.....	44
Figure 7: Mixed methods model	65
Figure 8: Levels of realism for groups that responded to the survey (n=35).....	71

REMERCIEMENTS

Je souhaiterais d'abord prendre le temps de remercier les personnes qui m'ont offert un soutien inestimable, consciemment ou non, tout au long de la réalisation de ce projet de recherche. Ce travail de longue haleine n'est évidemment pas l'unique fruit de mon travail, et sans l'aide des personnes qui y ont participé de près ou de loin, je n'aurais pu aujourd'hui y mettre un terme.

Un énorme merci à Samuel Tanner, mon directeur de recherche, qui a bien voulu me soutenir dans tout ce que j'ai souhaité entreprendre et qui a aussi su me donner de précieux conseils tout au long de ce projet. Samuel a grandement contribué au développement de ma passion pour la recherche au cours des deux dernières années, et je le remercie d'avoir bien voulu me prendre sous son aile pendant cette période qui m'a finalement paru trop courte.

Bien sûr, sans l'aide des nombreux adeptes de simulations militaires qui m'ont laissé assister à leurs simulations et entraînements, et qui ont discuté avec moi de cette activité qui les passionne, ce projet n'aurait jamais pu voir le jour. Merci à tous les propriétaires de terrains, organisateurs d'événements et participants qui ont contribué à ma collecte de données et l'ont surtout rendue possible.

Merci à tous mes proches, et spécialement à l'amour de ma vie, qui sont demeurés à mes côtés, tant dans les bons moments de cette épreuve, que les moins bons. Vous m'avez permis de garder confiance et motivation dans tout ce que j'ai accompli, et je ne serais assurément pas la personne que je suis sans votre irremplaçable présence dans ma vie.

Finalement, plusieurs organismes m'ont permis, grâce à leurs précieuses contributions financières, de consacrer la majeure partie de mon temps à ce mémoire. Pour ce privilège, je tiens à remercier le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), les Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC), la Faculté des études supérieures et postdoctorales de l'Université de Montréal (FESP), le Centre international de criminologie comparée (CICC) et l'École de criminologie de l'Université de Montréal.

INTRODUCTION

Les tensions relatives aux divergences d'opinions et d'allégeances politiques qui caractérisent la population québécoise, particulièrement depuis les années 60, ont pris une tournure inattendue lorsqu'une tentative d'assassinat a été menée contre la chef du Parti québécois, Pauline Marois, lors de son discours de victoire aux élections provinciales de septembre 2012. Dès lors que depuis le début des années 2000, les forces de sécurité canadiennes consacrent une grande partie de leurs efforts à lutter contre le terrorisme islamiste, une telle démonstration de violence laisse présager une possible révision des priorités quant à la nature des menaces qui guettent notre pays. Depuis une dizaine d'années, les simulations militaires (MILSIM, tiré de l'anglais *military simulation*) pratiquées par des membres de la communauté civile du Québec sont de plus en plus répandues et spécialisées. Parallèlement, nous avons également été témoins d'incidents liés de près ou de loin à ce type d'activité. En juin 2006, la Gendarmerie royale du Canada a procédé à l'arrestation de 18 individus soupçonnés d'être sur le point de commettre des attentats contre d'importants édifices gouvernementaux fédéraux dans le secteur d'Ottawa, en Ontario. Pendant l'enquête fédérale ayant mené à ces arrestations, les suspects auraient organisé et participé à deux camps d'entraînement paramilitaires se déroulant sur plusieurs jours (Teotonio, 2010). Lors de ces camps, ils auraient effectué une série d'exercices avec un pistolet 9 mm et des pistolets de paintball sur un parcours à obstacles, et auraient également passé du temps à visionner des vidéos djihadistes¹.

Dans un tout autre contexte, en France, les frères Kouachi et leur présumé complice, Amedy Coulibaly, ont récemment mené des attaques armées dans les rues de Paris visant le journal satirique *Charlie Hebdo* et le marché Hyper Cacher. Ces assauts, revendiqués respectivement par Al-Qaïda dans la péninsule arabique (AQPA) et par le groupe armé État islamique (ÉI), ont fait près de 20 morts et tout autant de blessés (Agence_France-Presse,

¹ R. v. Ahmad, 2009 CanLII 84786 (ON SC).

2015). Le plus vieux des frères Kouachi aurait bénéficié d'entraînements à l'étranger, mais il appert que Coulibaly se serait quant à lui entraîné en sol français, et notamment dans le Cantal (Suc, 2015). En 2009, nous avons également connu d'autres événements similaires lorsque, le matin du 11 mars, Tim Kretschmer est entré dans un collège de la ville de Winnenden, en Allemagne, armé d'un fusil semi-automatique de calibre 9 mm, et a ouvert le feu plus de 60 fois en direction des étudiants et des professeurs qui s'y trouvaient. Après coup, les médias ont déclaré que le bilan s'élevait à 15 morts, et que le suspect était un grand amateur d'armes à feu, de paintball et de jeux vidéo violents. Quelques mois plus tard, la chancelière fédérale allemande a tenté de faire adopter un nouveau projet de loi pour faire bannir les jeux de paintball et de tir au laser (Connolly, 2009; Dougherty, 2009).

Si certains se rendent dans divers pays étrangers pour visiter des camps d'entraînement, chacun des cas ci-dessus – et nous pourrions en nommer encore plusieurs – fait état d'individus ayant appris localement différentes techniques profitables à la réalisation de leurs attaques.

Qu'il s'agisse d'actions de tireurs actifs, d'attentats à la bombe ou d'attentats-suicides, de violence de masse ou de terrorisme, d'actes politiques, religieux, sectaires ou idéologiques, collectifs ou individuels, la plus grande préoccupation de la population et des autorités responsables est de prévenir de tels actes de violence extrême. On cherche à connaître les signes avant-coureurs d'un éventuel passage à l'acte et à comprendre les différents processus qui y mènent. Au sujet de ces événements, nous pourrions nous demander : quel rôle peuvent avoir joué les simulations militaires et l'entraînement armé dans le processus ayant mené à ces différentes actions? En quoi consistent exactement les activités de simulation militaire? Dans quel environnement de telles activités se déroulent-elles et quelles sont les motivations de ceux qui s'y adonnent? Dans une optique préventive, comment évaluer le risque que peut représenter la pratique de telles activités? La présente étude vise à mieux comprendre les processus

d'apprentissage pouvant précéder la commission d'actes de violence extrême, et explore par la même occasion le monde méconnu des simulations militaires au Québec. D'une part, nous cherchons à savoir si l'adhérence à une idéologie radicale peut constituer une motivation pour les adeptes de la simulation militaire au Québec et, d'autre part, nous cherchons aussi à évaluer si les apprentissages effectués en simulation militaire pourraient servir à quiconque voudrait commettre un acte de violence extrême, et ce, indépendamment ou non des communautés au sein desquelles il effectue ces apprentissages.

Le présent mémoire s'inscrit dans les différents débats sur la radicalisation en leur apportant une contribution axée sur la compréhension de la façon dont un individu en vient à commettre un acte de violence extrême (le « comment »), tout en intégrant l'aspect fondamental de la raison pour laquelle il le fait (le « pourquoi »). De plus, il se positionne dans le courant de la criminologie soutenant que le crime est le résultat d'un apprentissage. Nous optons pour une approche qui explore un environnement dont les connaissances empiriques et théoriques sont encore lacunaires pour illustrer nos propos et appuyer le cadre théorique que nous avançons pour mieux comprendre le passage à l'acte. Le mémoire se divise en quatre chapitres. Le premier présente les simulations militaires et les différentes réglementations qui entourent cette pratique marginale. Nous y présentons également ce que sont la violence extrême et l'extrémisme violent, pour ensuite dresser un bilan non exhaustif d'approches concernant le phénomène de radicalisation. Nous clôturons le chapitre en présentant notre problématique, soit une réflexion critique sur la radicalisation et la proposition d'une approche élargie des processus pouvant mener à la commission d'actes de violence extrême, et ce, en utilisant une perspective sociocriminologique. Le deuxième chapitre présente en détail la méthodologie utilisée tout au long de la collecte et de l'analyse des données. Dans le troisième chapitre, nous ne présentons pas les résultats de notre étude comme cela se fait traditionnellement dans un mémoire de

maîtrise, mais présentons plutôt notre étude en entier, y compris ses principaux résultats, sous la forme d'un article scientifique. Comme l'article reprend l'essentiel du contenu abordé dans les deux premiers chapitres, ses premières sections paraîtront forcément répétitives au lecteur. Finalement, dans le quatrième et dernier chapitre nous revenons sur l'article présenté et discutons de notre appréciation du risque que peut représenter la pratique des activités qui y sont décrites, en plus de proposer quelques recommandations préventives relativement à ces dernières.

CHAPITRE 1 :

**Présentation des simulations militaires et recension des écrits sur
la radicalisation et le passage à des actes de violence extrême**

Les simulations militaires

Nous commençons cette première partie en plongeant directement dans un sujet qui demeure encore peu documenté empiriquement et théoriquement, soit la pratique de simulations militaires au sein d'organisations civiles au Québec. Ensuite nous apporterons quelques précisions sur les différents cadres normatifs dans lesquels se déroulent ces activités et présenterons sommairement le cadre légal canadien en ce qui a trait à l'utilisation d'armes à air comprimé.

Les simulations militaires civiles

Lorsqu'on parcourt les différentes sources traitant de simulations militaires, on y découvre une variété de définitions conceptuelles (Coates, 1987; Larsen, Gordon et Larsen, 2008; Marion, 2008; Mitchell, 2002; Peterson, 1984; Sapp, 2004). Participer à une activité de simulation militaire civile se dit communément « faire du MILSIM », appellation qui provient d'un diminutif de l'expression anglophone *military simulation* (“MIL”itary “SIM”ulation). Cette expression plutôt vague laisse place à diverses interprétations sur ce dont il pourrait s'agir concrètement. En fait, le MILSIM consiste à créer, ou à recréer, un environnement de simulation militaire se rapprochant le plus possible d'un environnement militaire réel. Le MILSIM s'organise à l'intérieur de réseaux d'adeptes du MILSIM, qui, le plus souvent de manière autonome, forment des groupes en fonction de leurs intérêts particuliers de MILSIM, donc du type de simulation qu'ils préfèrent. Ces différents groupes forment des communautés et organisent des journées scénarisées lors desquelles ils invitent d'autres groupes ayant des intérêts similaires. De plus, de manière plus ou moins importante selon les groupes, des séances d'entraînement supplémentaires visant à augmenter la performance des participants et la cohésion du groupe sont aussi effectuées. En fonction des objectifs et de la motivation des

membres des groupes, l'accent mis sur les entraînements peut largement dépasser l'implication dans les simulations scénarisées : nous aurons l'occasion d'en discuter plus longuement ultérieurement. Une simulation scénarisée a pour objectif de plonger les participants dans la simulation d'environnements et d'opérations militaires. Les principaux intéressés, parfois appelés « opérateurs », sont donc placés en situation d'immersion visant à les faire évoluer dans un environnement militarisé où le réalisme des scénarios est de mise. Il s'agit alors d'user des meilleures tactiques militaires pour réaliser une série d'objectifs pendant la scénarisation. Le scénario doit comporter des objectifs clairs à réaliser lors des simulations et les différents groupes d'opérateurs y agissent souvent en suivant une chaîne de commandement qui décidera des stratégies à utiliser pour réaliser ces objectifs. Tous les participants ne sont cependant pas des opérateurs. Comme le MILSIM consiste à tenter de reproduire une opération militaire à un degré plus ou moins réaliste en fonction de l'environnement, des scénarios et des organisations impliquées, les scénarisations peuvent inclure des rôles civils ou de figurants, dans le but d'augmenter le réalisme des mises en situation.

Lors de simulations militaires, les participants peuvent avoir recours à des armes à feu, mais en milieu civil, les simulations sont généralement effectuées avec des armes à air comprimé. Les armes à feu sont rarement utilisées au Québec lors de telles activités, puisque le Code criminel canadien ne permet pas l'utilisation d'armes à feu de type militaire, carabines ou pistolets, hors des endroits prévus à cet effet, en l'occurrence les clubs de tir. Pour pallier ces restrictions et pour des raisons de sécurité lors des entraînements et des simulations scénarisées, les pratiquants du MILSIM ont recours à différents types d'armes électroniques, à gaz ou à air comprimé. Ces dernières se présentent sous deux formes : les marqueurs de type paintball, dont les projectiles sont entièrement faits de caoutchouc ou remplis de poudre ou de peinture, et les lanceurs de type *airsoft*, dont les projectiles sont de plus petites billes de plastique. Dans les deux

cas, les opérateurs personnalisent leurs simulateurs afin qu'ils ressemblent le plus possible aux armes utilisées lors de réels combats militaires. D'ailleurs, l'utilisation de pièces d'armes militaires ou de répliques est également très répandue. Cela ajoute beaucoup au niveau de réalisme et à l'expérience d'immersion. De plus, les opérateurs font également usage aux mêmes fins d'accessoires et de costumes complets liés aux rôles et aux scénarios de simulation.

Les recherches initiales que nous avons entreprises sur le sujet nous ont permis de découvrir quelques sites Web de communautés et de groupes s'adonnant au MILSIM. Ces sites, dont milsimquebec.ca, ajppaintball.com et airsoftcanada.com, nous ont permis d'évaluer approximativement que plus d'une centaine de groupes s'adonnent au MILSIM au Québec. Ils nous ont également permis d'apprendre que plusieurs d'entre eux pratiquent cette activité dans les centres de paintball ou de *airsoft* récréatifs commerciaux. Contrairement aux terrains privés ou improvisés, les centres récréatifs leur offrent différents environnements de scénarisation sur lesquels sont souvent construits des bâtiments ou des structures, en plus de mettre à leur disposition des accessoires de simulation et parfois même des véhicules. Qu'elles aient lieu dans un contexte commercial ou plus privé, ces simulations respectent un cadre normatif établi au sein des différentes communautés afin d'assurer le bon déroulement des activités.

Cadre normatif

La simulation en scénario est toujours régulée à la fois par un système de règles formel et par un système informel. L'encadrement informel suppose que les participants ont à cœur le réalisme des simulations et qu'ils agissent en fonction du rôle qui leur est attribué et des situations auxquelles ils sont exposés. En effet, les normes sociales informelles et la culture de ces communautés orientent les participants vers une forme d'esprit sportif et une volonté personnelle de participer à l'amélioration du réalisme des simulations, le réalisme étant lié à une mise en scène de certaines représentations que se font les participants d'un environnement

militaire réel et de vraies opérations militaires. Dans un contexte plus formel, les opérateurs peuvent se voir imposer un système de règles préétablies auxquelles ils doivent se soumettre. Par exemple, un des systèmes utilisés dans le contexte qui nous intéresse est celui de la « Procédure standard d'opération milsimquébec (SOP-MSQC) »², présenté par l'association milsimquebec.ca.

Le protocole SOP-MSQC énonce une série de normes et de règles à respecter lors de simulations militaires. Il contient entre autres des règles concernant les impacts des projectiles lancés par les marqueurs sur un participant ou un opérateur. On y décrit les différents types de blessures et les contraintes découlant de l'impact d'une bille. Par exemple, il y est inscrit qu'un participant doit être considéré comme mort si une bille l'atteint au tronc ou à la tête, et qu'il peut être simplement considéré comme blessé s'il est « atteint aux bras et/ou aux jambes et leurs prolongements » (MSQCMMX, 2011, p.3). On y trouve également des règles à respecter concernant l'équipement des opérateurs : munitions, marqueurs, pièces pyrotechniques, bouclier tactique, etc. Étrangement, il n'y est pas question du port de lunettes de protection balistique ou de masques de protection, pourtant primordial pour assurer un minimum de sécurité aux participants. D'ailleurs, le port de matériel de protection oculaire est obligatoire sur les terrains récréatifs commerciaux. Finalement, le protocole décrit les normes concernant l'environnement de la simulation et les principaux rôles joués par les participants.

Le protocole SOP-MSQC n'est que l'un des nombreux systèmes de règles en vigueur dans les différentes communautés de MILSIM, mais les autres lui ressemblent beaucoup. Globalement, par ces systèmes de règles écrites, les simulations prévoient un encadrement selon trois catégories de règles. La première catégorie est somme toute universelle, dans la mesure où chaque système prévoit le même type d'encadrement : il s'agit des règles visant à assurer la

² Voir annexe 1 pour consulter le document.

sécurité des participants et des règles concernant les impacts de bille, que nous avons précédemment décrites. La deuxième catégorie concerne les règles relatives au type de simulation effectuée et au type de simulateur d'arme utilisé. Elles font aussi référence aux permissions et aux restrictions concernant le matériel. Quant à la troisième catégorie, elle a trait aux règles propres au scénario mis en scène, lesquelles définissent entre autres les différents objectifs à atteindre et leurs critères de réussite ou les règles d'engagement en simulation. Toutes ces formes de règles encadrent la pratique du MILSIM, et même si les participants ne font pas usage de véritables armes à feu, ils sont tout de même assujettis au Code criminel canadien et à la Loi sur les armes à feu.

Cadre légal de l'utilisation des armes à air comprimé au Canada

Selon la Loi sur les armes à feu³, toute arme pouvant tirer des projectiles à une vitesse supérieure à 152,4 mètres par seconde (500 pieds/seconde) est considérée comme étant une arme à feu. Comme nous l'avons mentionné, c'est en raison des nombreuses contraintes de permis, d'enregistrement et d'entreposage liées à l'usage d'armes à feu au Canada que les adeptes de MILSIM n'y ont que rarement recours. Ils utilisent plutôt des armes tirant des projectiles à une vitesse inférieure à la limite prévue par la loi, ce qui ne signifie pas que leur usage n'est pas régi par celle-ci. D'abord, il est important de savoir que la commission d'un crime avec une arme ne tirant pas de projectiles au-delà de la limite permise entraîne les mêmes conséquences que si ce crime avait été commis avec une arme à feu. Même si les armes couramment utilisées lors des MILSIM ne nécessitent ni permis ni enregistrement selon la loi, le Code criminel prévoit tout de même que leurs utilisateurs doivent « prendre des mesures de précautions raisonnables afin d'utiliser, de porter, de manipuler, d'entreposer, de transporter et d'expédier ces armes de façon sécuritaire » (RCMP-GRC, 2013, p.2). De plus, ces armes ne doivent en aucun cas devenir des

³ Loi sur les armes à feu, LC 1995, c 39, <<http://canlii.ca/t/69fk2>>

répliques d'armes à feu. Lorsque considérées comme des répliques, les armes deviennent alors prohibées, et ce, même si leur puissance respecte la limite permise.

Dans la prochaine section, comme nous cherchons à mieux comprendre, en étudiant le monde des simulations militaires civiles au Québec, les processus d'apprentissage pouvant mener à la commission d'actes de violence extrême, nous définissons ce que nous entendons par violence extrême et nous passons en revue différentes perspectives que l'on retrouve dans la littérature scientifique sur les processus de radicalisation.

La violence extrême et la radicalisation

Depuis de nombreuses années, quantité de chercheurs tentent de comprendre, notamment dans le cadre d'études sur le terrorisme, pourquoi et comment un individu en vient à commettre des actes de violence extrême. Malgré les efforts multidisciplinaires concertés, aucun consensus n'a été dégagé pouvant expliquer ce phénomène des plus complexe. Dans la présente section, nous définissons d'abord ce que nous entendons par violence extrême, puis dressons un portrait des différentes approches que l'on retrouve dans la littérature sur la radicalisation et l'engagement radical pouvant mener à la commission d'actes de violence.

Violence extrême et extrémisme violent

Avant d'aborder la question des processus, nous croyons essentiel de bien définir ce que nous entendons par violence extrême. Plusieurs approches différentes sont présentées dans la littérature (Cotter, 2006), mais le plus souvent, les écrits ne se concentrent que sur une seule forme de violence particulière. Comme nous voulons prendre un recul considérable et élargir notre vision des processus menant au passage à des actes d'une violence extrême, que nous pourrions aussi qualifier d'extraordinaires, nous avons choisi de ne pas limiter notre réflexion à un seul type de violence. En effet, nous désirons nous détacher des discours habituellement tenus

lorsqu'il est question d'une forme particulière de violence extrême, le terrorisme par exemple, tout en croyant que de nombreux ouvrages ainsi orientés peuvent proposer des dimensions d'étude et des réflexions s'appliquant aussi à d'autres formes d'extrémisme violent (p. ex.: Brunet et Casoni, 2003; David et Gagnon, 2007; Mandel, 2010; Tanner, 2011). Ainsi, l'objet d'étude auquel nous faisons référence en parlant de violence extrême est multiple et correspond essentiellement à toute violence motivée par un extrémisme violent. Nous tenterons donc de mieux définir l'extrémisme violent.

Bien que l'expression « extrémisme violent » soit une expression usuelle, employée tant dans la littérature que par les acteurs engagés dans la lutte contre celui-ci, il ne semble pas y avoir de consensus sur sa définition. Comme nous le mentionnions, les actes de violence extrême constituent des actes de violence issus de l'extrémisme, et c'est principalement sur l'aspect de l'extrémisme de l'idéologie en cause que les définitions divergent. Pour plusieurs, il s'agit en fait de croire en une idéologie d'une manière tellement extrême que l'on en vient à légitimer l'utilisation de la violence pour la défendre (Bronner, 2009; Tanner, 2011). Ainsi, toute forme de conviction idéologique pourrait conduire à un extrémisme violent et au recours à des actes de violence extrême, même si l'idéologie en question n'est pas en soi extrémiste. Pour d'autres, l'extrémisme violent doit certes prévoir une forme d'extrémisme dans la légitimation de la violence, mais doit d'abord faire appel à une idéologie extrême pour la défense de laquelle il sera question de faire usage de la violence (Likar, 2011; Sommier, 2008, 2012). Dans ce cas, il est important de préciser que seule une infime proportion de ceux qui adhèrent à une idéologie extrémiste s'en remet à l'utilisation de la violence pour la défendre ou la promouvoir. Notre intérêt dans la présente étude porte donc principalement sur le recours à la violence. Ainsi, nous définissons l'extrémisme violent comme une adhérence tellement prononcée pour une idéologie qu'elle permet d'envisager l'utilisation de la violence au nom de celle-ci. Gardons tout de même

en tête que pour Isabelle Sommier (2012) et David Mandel (2010), malgré l'extrémisme violent de leur engagement, bon nombre d'extrémistes violents n'ont pas non plus eux-mêmes recours à la violence. Ils peuvent y être disposés, tant d'un point de vue psychologique que d'un point de vue logistique, mais n'y auront pas recours pour différentes raisons. Ces raisons, encore très peu explorées dans la littérature, sont ce que Kim Cragin (2014) appelle des facteurs de résistance à la radicalisation.

L'engagement radical et les processus de radicalisation

L'engagement radical à l'origine de la commission d'actes de violence extrême est traité, dans la littérature scientifique, sous l'angle d'un processus que l'on appelle le phénomène de radicalisation (Sommier, 2013). Qu'elle découle de motifs religieux ou séculiers (politiques) ou qu'il s'agisse de cas uniques (Simon, 2013), la radicalisation se définit entre autres en répondant au « pourquoi » et au « comment » un individu en vient à commettre une action de violence extrême (Horgan, 2014; Sommier, 2012, 2013). La recherche d'un processus commun vers le passage à un acte de violence extrême, comme celle de l'individu type, n'a pas su faire ressortir de similarités telles que l'on pourrait dresser un profil de radicalisation plus particulièrement à risque (Dawson, 2009; Horgan, 2003, 2005, 2008; Sageman, 2004, 2008). Comme le souligne entre autres Gérard Bronner (2009), la radicalisation idéologique n'est pas un facteur de risque tant qu'elle ne s'accompagne pas d'une radicalisation violente. Pour lui, il est important de distinguer les différentes façons dont se traduit cette radicalité idéologique, puisqu'il peut s'agir d'une adhésion modérée à une idéologie radicale, d'une adhésion radicale à une idéologie modérée ou d'une adhésion radicale à une idéologie radicale. Dans cette optique, il est également nécessaire de différencier la simple radicalisation de la radicalisation violente, qui n'est pas ici un processus par lequel un individu devient violent, mais bien un processus par lequel il parvient à considérer comme légitime l'utilisation de la violence pour défendre une

idéologie. Or, comme nous le mentionnions, il faut aussi déduire que d'accepter la légitimité du recours à la violence n'implique pas forcément un passage à l'acte, et qu'un engagement radical n'est accompagné d'un passage à des actes de violence extrême que pour une infime minorité des extrémistes (Bronner, 2009; Ducol, 2013; Mandel, 2010; Spaaij, 2012).

Alors que plusieurs chercheurs ont démontré que c'est dans un contexte évolutif et par leurs interactions sociales que bon nombre d'individus en viennent à adhérer à des idéologies violentes et à légitimer l'utilisation de la violence pour les promouvoir (p. ex. : Bakker, 2006; Debos, 2013; Ducol, 2013; Horgan, 2013; Sageman, 2004, 2008), de nombreuses études ont pour leur part mis davantage l'accent sur une perspective plus individuelle et psychologique (p. ex. : Brunet et Casoni, 2003; Mandel, 2010; Sedgwick, 2010; Sommier, 2013; Spaaij, 2012). Marc Sageman (2008) fait une analyse plus détaillée de la situation et présente trois approches distinctes utilisées pour étudier les actes de violence extrême. Selon lui, la première est une approche biologique qui se concentre sur l'individu et son vécu pour expliquer comment il en est venu à commettre de tels actes. Elle relève donc de facteurs biologiques et psychologiques, ce qui la place dans une position que l'on pourrait qualifier de déterministe. La deuxième approche s'affaire plutôt à chercher les causes primaires du phénomène dans les conditions sociales qui pousseraient les individus vers des comportements extrêmes. Il s'agirait donc d'une approche plus macrosociologique qui propose que ce soit l'environnement dans lequel évolue un individu qui aurait les répercussions les plus importantes sur ses comportements. Finalement, la troisième approche de l'analyse de Sageman, celle qu'il préfère, propose d'observer les façons dont les acteurs des groupes sociaux influencent les autres et les amènent à se radicaliser. Cette approche se situe donc entre les deux précédentes, dans la mesure où elle s'intéresse à un environnement plus restreint autour de l'individu et à l'influence qu'ont ses pairs sur ses comportements. C'est dans cette veine que nous proposons d'étudier le phénomène en cherchant à comprendre

comment ces acteurs sociaux, seuls ou en groupe, acquièrent les compétences nécessaires à la commission d'actes de violence extrême. Dans la prochaine section, nous présenterons en détail notre perspective sur les processus pouvant mener à la commission de tels actes.

Une approche sociocriminologique plus inclusive

Maintenant que nous avons vu comment sont abordés les actes de violence extrême et le processus de radicalisation dans la littérature, nous présenterons dans la présente section une approche sociocriminologique abordant le sujet de nouveau dans une perspective de processus, mais cette fois plus élargie et basée sur les apprentissages nécessaires à la commission de tels actes.

Proposition d'une approche sociocriminologique de l'apprentissage

Le principal problème découlant des différentes considérations énoncées précédemment pour expliquer la commission d'actes de violence extrême est qu'elles impliquent toutes qu'un cheminement de radicalisation idéologique se produit avant, pendant ou après un processus de radicalisation violente. Mais doit-il nécessairement y avoir un processus de radicalisation idéologique à moyen ou long terme lié à la commission de tels actes? Nous croyons que ce processus peut se dérouler de façon accélérée et que l'association à une idéologie extrémiste particulière peut n'être qu'accessoire à la commission des actes. Ainsi, l'intérêt préventif porté à ces processus devrait tendre davantage vers la recherche d'une meilleure compréhension de la radicalisation violente, que celle-ci soit liée ou non à une idéologie particulière.

Michael Kenney considère que, comme toute forme de déviance, le terrorisme nécessite une combinaison d'apprentissages de connaissances et de techniques (Kenney, 2009). Dans un rapport présenté au National Institute of Justice américain, Kenney explique qu'il est nécessaire d'apprendre des techniques pour pouvoir passer à l'acte, et de s'exercer à ces techniques pour

pouvoir ensuite les reproduire efficacement. Il soutient également que c'est justement lors de ce processus d'apprentissage que des individus peuvent être repérés et appréhendés avant qu'ils ne passent à l'acte.

Nous mettons de l'avant les travaux de Kenney, mais d'autres chercheurs, tels que Brian Jackson et ses collègues (2005) ainsi que James Forest (2006), ont tenté de comprendre ce même phénomène avec une approche similaire quoique dans une perspective organisationnelle. Dans le courant théorique de l'apprentissage en criminologie, plusieurs auteurs d'ouvrages incontournables ont basé leurs réflexions sur l'apprentissage social de la délinquance. Parmi eux, Gabriel Tarde (1890) proposait que les humains ont tendance à imiter les nouveaux comportements auxquels ils sont exposés. Ainsi, ce serait par l'interaction avec d'autres déviants qu'un individu parviendrait à adopter, lui aussi, ces mêmes comportements. Pour une autre figure importante de la criminologie, Howard S. Becker (1963), la déviance ne fait pas référence directement au comportement lui-même, mais plutôt à son interprétation dans l'interaction entre celui qui commet l'action et ceux qui réagissent à la transgression d'une norme. Il s'agit dès lors d'une définition constructiviste annonçant que Becker ne s'intéresse pas nécessairement aux caractéristiques du déviant lui-même, mais plutôt au processus qui mène à la déviance. En fait, il envisage ce processus comme une forme d'apprentissage séquentiel comparable à celui que l'on retrouve dans le cadre des carrières professionnelles, mais pour lequel l'interaction avec l'environnement rapproché de l'individu aurait un impact majeur sur le développement de la déviance.

Dans le cadre de la présente étude, nous avons toutefois choisi d'opter pour une approche défendue dans le champ de la criminologie par Edwin Sutherland depuis 1924. Contrairement aux précédentes, elle fait référence à la fois à l'apprentissage physique et à l'apprentissage intellectuel de la délinquance. En fait, par sa théorie de l'association différentielle, Sutherland

(1947) avance qu'effectivement, le comportement criminel est appris au moyen des interactions avec les pairs, et ce, par les mêmes mécanismes que n'importe quel apprentissage. Sa théorie s'élabore en une série de neuf énoncés visant à expliquer comment un individu en vient à adopter un comportement délinquant. Il précise par ces énoncés que cet apprentissage comprend d'une part l'apprentissage de techniques permettant la commission de l'infraction, et d'autre part l'adoption de certains types de motifs, de mobiles, de rationalisations et d'attitudes. L'aspect technique dont il fait mention peut s'avérer plus ou moins complexe en fonction de l'action mise en scène par l'individu. L'aspect fondamental de sa théorie repose toutefois sur le principe d'association différentielle. Selon ce principe, le choix que fait un individu d'adopter un comportement délinquant résulte d'une plus grande influence pour ce type de comportement que pour un comportement conforme aux normes sociales qui s'y opposent. En fait, la nature de ses décisions serait fortement influencée par le poids respectif des affects et des définitions positives ou négatives à l'égard de normes.

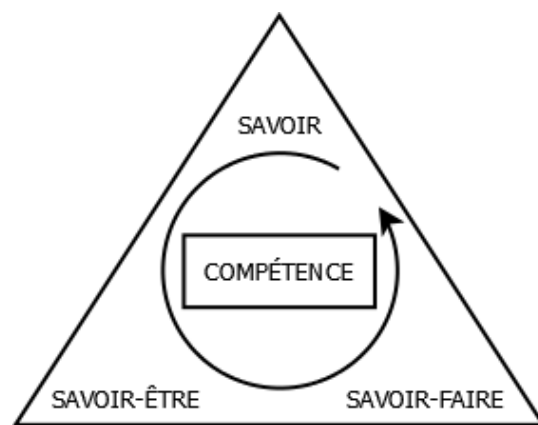


Figure 1 : Dimensions à l'origine de la compétence (Villeneuve, 1991)

Cette perspective considérant la délinquance comme un apprentissage soulève l'idée qu'une compétence peut en découler. En tenant compte de nombreuses études menées en

sociologie du travail, nous désirons également démontrer la pertinence d'introduire ici une perspective d'apprentissage réunissant les trois dimensions relatives aux savoirs à l'origine de la compétence, soit les connaissances (savoir), les habiletés (savoir-faire) et les attitudes (savoir-être) (Bourthis et Chehevert, 2009; Stroobants, 1993; Villeneuve, 1991). En effet, la compétence est « le processus par lequel s'enchaîne une série de constatations, de synthèses et de significations successives, symbolisées et exprimées dans des termes qui renvoient au savoir, au savoir-faire et au savoir-être » (Villeneuve, 1991, p. 26). Louise Villeneuve (1991) décrit l'acquisition de compétence comme un processus évolutif, une succession d'étapes, où l'ensemble des apprentissages est partiellement lié pour former un tout. Chaque apprentissage est pertinent, mais, selon Villeneuve, c'est l'enchaînement des apprentissages qui mène à la compétence. Pour augmenter son niveau de compétence, l'individu doit profiter d'une synthèse de ses apprentissages et de son expérience afin d'en tirer un maximum de succès. Le savoir relève du domaine des connaissances; il se forme soit par l'acquisition de connaissances nouvelles, soit par la réorganisation des connaissances déjà acquises. Le savoir-faire, pour sa part, relève plutôt du domaine des habiletés; comme pour les connaissances, l'individu peut en acquérir des nouvelles ou développer celles qu'il a déjà. Quant au savoir-être, il relève du monde des opinions, des croyances et des sentiments se reflétant dans les attitudes, les besoins et les valeurs de l'individu. Ces derniers sont alors tributaires des perceptions que l'individu tire de ses expériences personnelles (Stroobants, 1993; Villeneuve, 1991).

Nous avons pu constater à quel point l'étude du processus menant au passage à des actes de violence extrême peut être complexe. Pour mieux le comprendre et donner suite à la théorie de Sutherland énoncée, nous y associons chacun des trois savoirs à l'origine de la compétence aux différentes dimensions de l'association différentielle. D'abord les motifs, mobiles, rationalisations et attitudes que Sutherland présente des éléments plus abstraits nécessaires au

passage à l'acte s'apparentent aux éléments constituant le savoir-être. À l'égard des techniques apprises, nous en distinguons deux types. Lorsque l'on parle d'un apprentissage de techniques, il y a d'abord la connaissance sur ces techniques, que nous associons au savoir relatif à la compétence. Ensuite des habiletés physiques relatives à la mise en œuvre de ces techniques doivent être apprises, et nous associons celles-ci au savoir-faire. Il faut comprendre que ces trois dimensions ne sont pas essentielles au passage à l'acte, mais qu'elles auront une incidence sur la nature et la gravité de l'acte commis, en plus d'augmenter le risque qu'il soit commis. Ainsi, nous considérons l'ensemble de ces apprentissages comme préjudiciables, puisqu'un individu doté des trois dimensions de savoirs sera davantage en mesure de commettre un acte de violence extrême et d'être plus efficace lors de sa commission. C'est ce que certains appellent le passage des « appétences aux compétences » (Ducol, 2013).

La banalisation des pratiques comme un facteur du caractère préjudiciable

BANALISATION DES PRATIQUES
(Tanner, 2011, 2012)

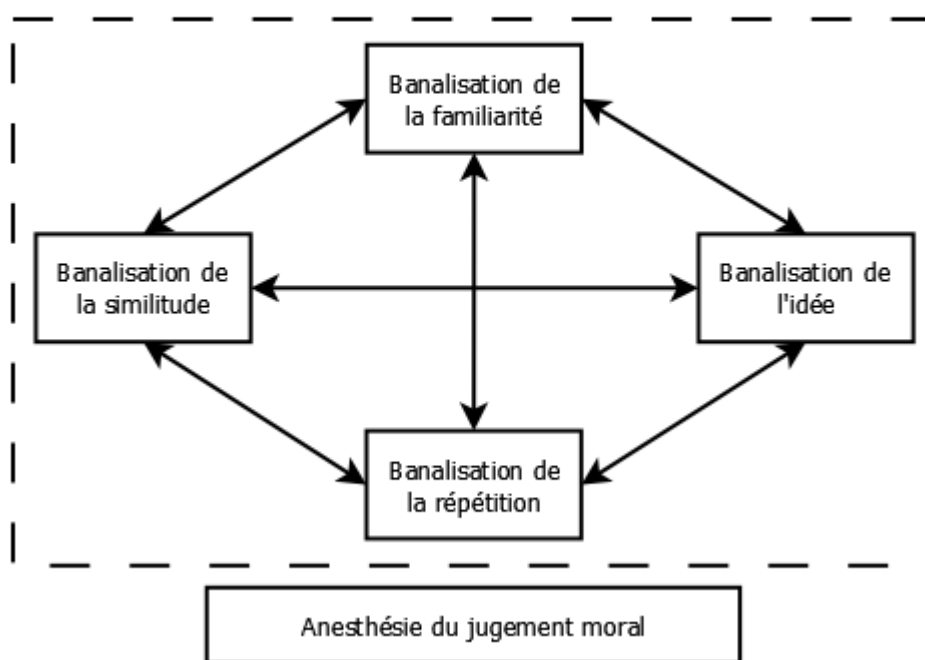


Figure 2 : La banalisation des pratiques (Tanner, 2011, 2012)

Le caractère préjudiciable des apprentissages tel que nous le concevons peut prendre diverses formes. L'activité qui nous intéresse, le MILSIM, peut à priori sembler banale, mais certains événements ayant marqué le passé nous ont montré qu'elle pouvait avoir un rôle à jouer dans la préparation d'actes de violence extrême. Or, nous croyons que la littérature sur la banalité du mal tel que la conçoit Hannah Arendt (1963) apporte une première piste de réflexion à ce sujet, puisqu'elle s'intéresse particulièrement au caractère parfois banal d'individus et d'activités à l'origine d'atrocités. De plus, parmi les cadres d'analyse qui découlent de cette approche, Samuel Tanner (2011) en propose un qui nous semble parfaitement approprié à l'environnement que nous souhaitons observer. Tanner a observé la façon dont les Hutus en sont venus à exterminer les Tutsis pendant le génocide rwandais de 1994. Bien qu'il s'agisse d'un environnement complètement différent de celui des simulations militaires effectuées au Québec, nous considérons que les apprentissages qui s'y rattachent peuvent avoir des similitudes et que l'utilisation de ce cadre d'analyse s'avère donc pertinente. Dans son étude, Tanner met en lumière un cadre théorique décrivant une forme de banalisation des pratiques se produisant chez les individus. Cette banalisation se traduirait par une sorte d'« anesthésie du jugement moral » qui pourrait expliquer comment des individus en viennent à être capables de commettre des atrocités. Par ce processus de banalisation des pratiques, Tanner (2012) soutient qu'en fait, les gestes faits par des individus pour en tuer d'autres leur sont souvent familiers « sans qu'ils ne les aient pourtant jamais réalisés en dehors de leurs habitudes et modes de vie quotidiens » (p. 2) à de telles fins.

Le cadre théorique de Tanner comporte quatre formes de banalisation des pratiques, soit les banalisations de la similitude, de la familiarité, de l'idée et de la répétition. La première, celle de la similitude, fait référence à la similitude que peut avoir le geste fait pour commettre un acte

de violence avec un geste fait au quotidien. Dans le contexte du génocide rwandais, Tanner nous renvoie à l'utilisation quotidienne de la machette par les Hutus, qui en ont également fait usage contre les Tutsis. Ainsi, il prétend que « le fait d'utiliser la machette pour tuer des poulets permet une forme d'accoutumance à l'usage de l'outil pour supprimer la vie d'un être vivant » (p. 3). Cet exemple peut également illustrer la deuxième forme de banalisation, celle de la familiarité. La familiarité suggère une accoutumance aux effets provoqués par l'action faite. Dans le cas d'une familiarisation avec la mise à mort de poulets, l'individu banaliserait par exemple les cris des poulets, leur souffrance et les écoulements de sang que le coup de machette provoque. La banalisation dans sa troisième forme, celle de l'idée, renvoie aux rationalisations que construit l'individu pour justifier l'acte qu'il commet. Tanner (2012) relève cette banalisation dans le contexte rwandais dans l'ensemble de justifications et de rationalisations utilisées à l'égard de la commission d'atrocités. Il note que des miliciens hutus agissaient en fonction de ce qui était attendu d'eux par la population, pour qui ce n'était « pas tant des êtres humains que l'on élimine, mais plutôt, dans ce cas, un danger que l'on écarte » (p. 10). Finalement, la banalisation des pratiques selon Tanner se présente en quatrième lieu par la répétition ou la routine. Cette dernière forme serait simplement le résultat de la facilité que développe un individu pour la pratique d'une action meurtrière. Si les Hutus avaient de la difficulté à exterminer les Tutsis au début du génocide, cela devenait sans doute pour eux de plus en plus banal et routinier avec le temps.

Dans la présente étude, nous proposons d'étudier comment la participation à des simulations militaires peut engendrer l'une ou l'autre de ces différentes formes de banalisation des pratiques, et donc si elle peut affecter le jugement moral des participants au sens de la perspective de Tanner.

Le développement d'un capital préjudiciable

Comme nous avons pu le constater, les concepts de « radicalisation » et de « radicalisation violente » n'ont permis qu'une compréhension partielle du processus menant à un passage à des actes de violence extrême. Nous remettons en question la pertinence de l'utilisation de ces différents concepts, et, comme nous l'avons expliqué plus tôt, nous préférons aborder le phénomène comme un processus d'apprentissage menant vers une compétence, complète ou partielle, permettant le passage à l'acte. En nous appuyant sur ces différentes approches, nous proposons dans le présent mémoire d'élargir le champ de recherche sur l'engagement radical en considérant qu'un modèle conceptuel permettant de bien comprendre le passage à un acte de violence extrême doit impérativement prendre en considération l'ensemble du développement d'un capital préjudiciable englobant plusieurs dimensions, pouvant aller de la motivation idéologique à l'acquisition de compétences physiques. Nous définissons le capital préjudiciable comme la somme des apprentissages de toutes formes pouvant permettre ou faciliter la commission d'un acte de violence extrême. En d'autres termes, il constitue un atout permettant un certain succès vers la commission d'un acte violent pour celui qui le possède et s'avère préjudiciable dans la mesure où il porte ou est susceptible de porter préjudice à quelqu'un ou à quelque chose. Dans le but de mieux comprendre les différentes dimensions des apprentissages et l'acquisition de capital préjudiciable, nous cherchons à mieux connaître les activités que pratiquent les groupes s'entraînant au moyen de simulations militaires au Québec. Pour ce faire, nous appuyons notre réflexion sur la théorie de l'association différentielle de Sutherland, nous faisons appel à un cadre conceptuel de la compétence mis au point en sociologie du travail, et nous considérons que la compétence nécessaire au passage à l'acte comprend trois volets d'apprentissage menant à l'acquisition de capital préjudiciable :

- le développement **stratégique** d'attitudes orientées vers la violence;

- l'assimilation de connaissances **tactiques** entourant la planification du passage à l'acte;
- l'apprentissage d'habiletés physiques et **opérationnelles** liées au choix du mode opératoire.

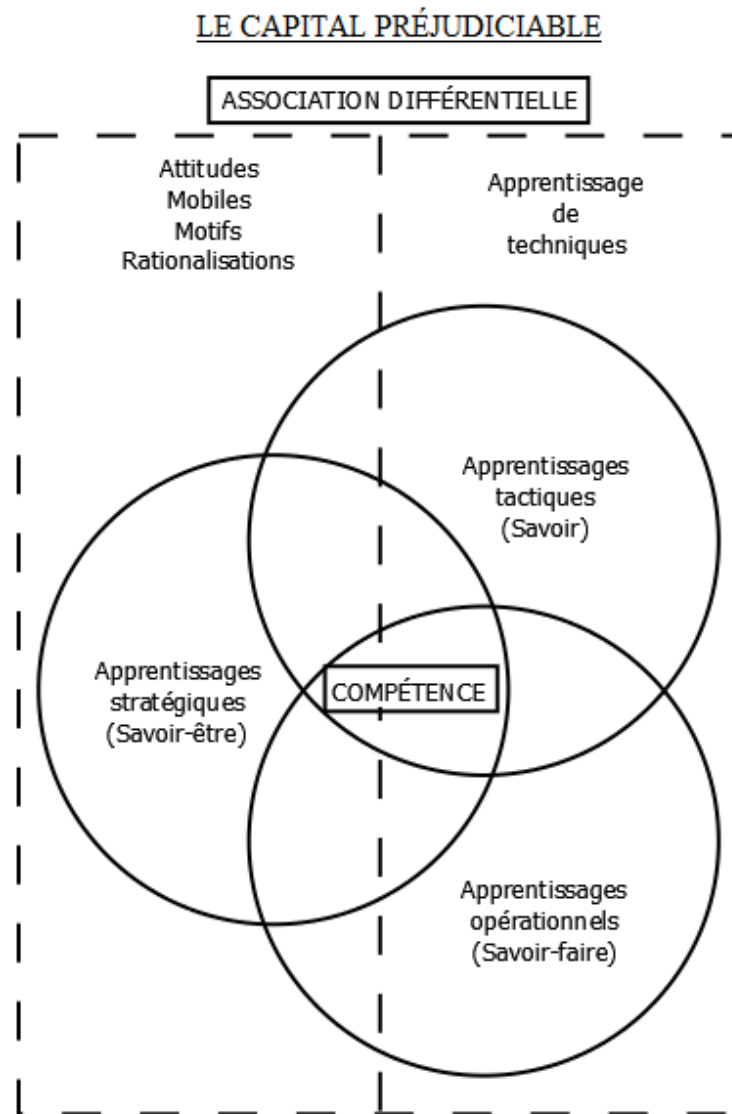


Figure 3 : Diagramme conceptuel du capital préjudiciable

La figure 3 montre que nous envisageons le capital préjudiciable comme étant issu d'une combinaison d'apprentissages, évidemment préjudiciables, constituant une forme plus ou moins développée de compétence bonifiant l'explication du passage à l'acte de la théorie de

l'association différentielle. Nous illustrons que le capital préjudiciable découle d'apprentissages pouvant servir à la commission d'actes de violence extrême, et que ces apprentissages sont, soit techniques, ou liés à l'adoption de motifs, mobiles, rationalisations et attitudes à l'égard du passage à l'acte. Lorsqu'il s'agit d'apprentissages techniques, il peut s'agir d'un savoir de connaissances tactiques ou d'un savoir-faire d'habiletés opérationnelles, et lorsque les apprentissages sont plus de l'ordre des attitudes ou des croyances, on parle plutôt d'un savoir-être stratégique. De plus, lorsque ce capital préjudiciable comprend également une banalisation des pratiques telle que la conçoit Tanner, nous croyons être davantage en mesure d'expliquer différents aspects du passage à l'acte en nous appuyant sur les apprentissages et les formes de banalisation en cause. Nous divisons donc la compétence en trois types d'apprentissages et associons chacun d'eux à une partie de la théorie de l'association différentielle. Ensuite, nous tentons de voir dans quelle mesure chaque apprentissage peut avoir un impact sur le jugement moral d'un individu jusqu'à faire en sorte que le poids des définitions favorables à un comportement délinquant prenne de l'importance.

L'introduction de ce concept présente plusieurs contributions significatives tant sur le plan des connaissances théoriques que sur le plan pratique. D'abord, contrairement à la plupart des approches théoriques pour expliquer le passage à l'acte, le capital préjudiciable s'oriente davantage vers une évaluation plus approfondie de « comment » se prépare ce processus, sans toutefois écarter complètement le caractère étiologique du passage à l'acte. Il est néanmoins pertinent de mentionner que la dimension stratégique du capital préjudiciable, bien qu'elle soit la plus orientée vers ce caractère étiologique, ne permet pas l'évaluation de l'impact d'autres facteurs expliquant aussi ce type de processus : tension, pression de pairs, imitation, émulation, recherche d'aventure, etc. (Becker, 1963; Cohen, 1955; Merton, 1938; Tarde, 1890). Le concept de capital préjudiciable s'avère également une contribution en termes d'utilisation de théories

criminologiques de l'apprentissage dans la compréhension d'acte de violence extrême. De plus, il présente un potentiel concret d'applications pratiques préventives en s'insérant comme facteur supplémentaire lors d'une évaluation de risque, et ce, notamment à l'égard des modes d'action pouvant être privilégiés lors d'un passage à l'acte.

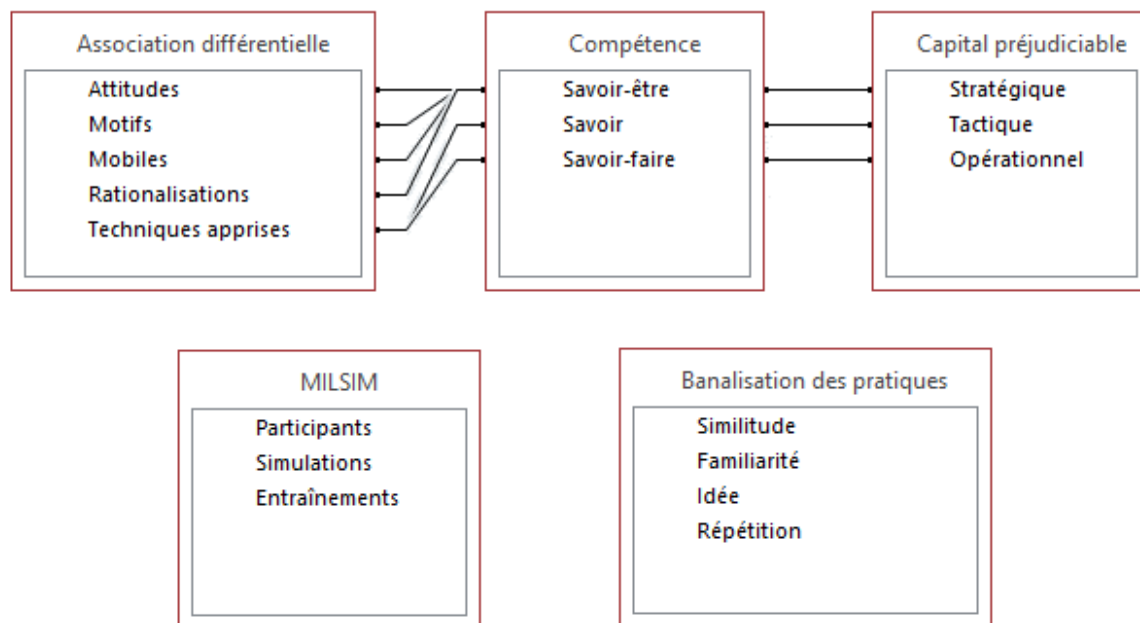


Figure 4 : Concepts et dimensions

Les concepts auxquels nous faisons appel et les dimensions par lesquelles nous les représentons sont résumés dans la figure 4. Les dimensions que nous explorons à l'égard des simulations militaires ont trait aux individus qui s'y adonnent et aux apprentissages effectués, tant lors des simulations scénarisées que des entraînements. Nous envisageons ensuite la compétence comme une combinaison de savoir-être, de savoir et de savoir-faire, et nous associons ces différentes formes de savoir aux dimensions présentées dans la théorie de l'association différentielle de Sutherland. Comme nous le mentionnions, les trois dimensions du capital préjudiciable sont stratégiques, tactiques et opérationnelles. Finalement, la figure 4

présente également les quatre dimensions (de la similitude, de la familiarité, de l'idée et de la répétition) relatives à la banalisation des pratiques de Tanner.

Problématique

À la lumière de ce qui vient d'être présenté, et étant donné que ces dernières années, plusieurs événements comportant des actes de violence extrême ont été associés de près ou de loin à des techniques pouvant être apprises lors de simulations militaires, nous estimons qu'il est pertinent de s'intéresser à ces activités pour comprendre leur rôle dans un processus de passage à l'acte.

Outre les événements que nous avons évoqués en introduction et qui liaient le MILSIM à divers actes de violence extrême, mentionnons également la préparation et les modes opératoires des attentats commis par Anders Breivik en 2011 en Norvège. Bien que Breivik ne semble pas avoir participé à des camps d'entraînement militaires, le récit de sa préparation tactique et opérationnelle témoigne d'un apprentissage de nombreuses techniques militaires (Pidd, 2012). Dans un même ordre d'idées, en 2000-2001, 11 jeunes musulmans américains ayant eux aussi participé à des entraînements similaires ont fait l'objet d'arrestations pour avoir comploté dans le but de commettre des attaques contre les troupes américaines et celles de leurs alliés (Arena, Bohn et Frieden, 2003). Soulignons au passage que de nombreuses vidéos de propagande d'Al-Qaïda font également la promotion d'entraînements en simulations militaires, montrant entre autres des simulations d'attentat-suicide ou d'explosions de véhicules piégés (Stakelbeck, 2006).

Or au Canada, depuis l'entrée en vigueur de nouvelles dispositions légales adoptées à la suite des événements du 11 septembre 2001, quiconque cherche à se rendre à l'étranger pour s'entraîner ou se radicaliser auprès d'une organisation terroriste risque fort d'être intercepté par les autorités policières. La Loi sur la lutte contre le terrorisme entrée en vigueur en 2013 contient

notamment des mesures additionnelles pour limiter et surveiller les déplacements de Canadiens soupçonnés de se rendre à l'étranger pour participer à des activités terroristes ou en faciliter la réalisation (Ministère_de_la_Sécurité_Publique_du_Canada, 2013). Il devient donc d'autant plus important de comprendre comment peut s'effectuer la préparation d'un acte de violence extrême à l'intérieur même des frontières canadiennes (Jackson et al., 2005; Nesser, 2008; Stenersen, 2008). C'est ce que les autorités canadiennes appellent la radicalisation d'origine intérieure (GRC-ECSN, 2009).

Comme nous l'avons précédemment expliqué, malgré les réglementations canadiennes entourant le contrôle des armes à feu, la participation à des simulations militaires demeure possible dans la mesure où elle se fait en respectant les règlements en vigueur ou lorsqu'on remplace les armes à feu par des armes à air comprimé. De plus, nous avons fait mention de cas où un entraînement de type MILSIM avait précédé un acte de violence et d'autres cas où le mode opératoire utilisé pouvait s'apparenter aux techniques apprises lors d'entraînements militaires. Ainsi, nous pourrions nous poser la question suivante : dans quelle mesure les simulations militaires peuvent-elles constituer un environnement permettant des apprentissages nécessaires à la commission d'actes de violence extrême?

Compte tenu de ce qui a été exposé dans les sections précédentes, nous sommes en mesure de constater que les études sur la radicalisation violente et idéologique ne proposent pas de modèles permettant de répondre à cette question, ni de bien comprendre la nature des processus menant à la commission d'un acte de violence extrême. À notre avis, une des raisons principales de cet échec découle de la définition conceptuelle trop restrictive de la radicalisation et d'un regard tout aussi restrictif porté sur le phénomène. Les recherches portent principalement sur l'étiologie de la violence extrême et s'attardent au cheminement idéologique de l'individu (Brunet et Casoni, 2003; Mandel, 2010; Sedgwick, 2010; Sommier, 2013; Spaaij, 2012). Peu de

chercheurs s'intéressent au processus d'apprentissage de techniques nécessaires au passage à l'acte, tel que l'a proposé Edwin Sutherland avec sa théorie de l'association différentielle (Cotter, 2006; Crettiez, 2011; Forest, 2006; Jackson et al., 2005; Kenney, 2009; Likar, 2011; Nesser, 2008; Sutherland, 1947). Les concepts de « radicalisation » et de « radicalisation violente » s'avèrent problématiques, puisqu'ils ne parviennent pas à expliquer les causes de la radicalisation d'origine intérieure et ne parviennent pas non plus à expliquer complètement la façon dont se prépare un passage à un acte de violence extrême, notamment dans le cas de loups solitaires (*lone wolves*) (Barnes, 2012; Berger, 2013; Campana et Lapointe, 2011; Keys-Turner, 2011). De plus, toutes les perspectives liées à une orientation strictement idéologique demeurent limitées sur le plan préventif, puisque d'un point de vue sémantique, la radicalisation constitue justement un durcissement idéologique quant aux fondements de l'idéologie en question, ce qui entraîne par le fait même une plus grande intransigeance pour toute tentative de négociation (Mandel, 2010). De ce fait, l'étude du processus de radicalisation dans une simple perspective idéologique est insuffisante pour comprendre et éviter un passage à l'acte où il n'y a pas toujours de cadre de négociation possible, et où l'on ne rencontre pas forcément d'adhérence à une croyance idéologique extrémiste. Comme le propose Sutherland (1947), il faut certes s'intéresser aux motivations, mais il faut tout autant considérer l'apprentissage de techniques permettant la commission de l'acte. Comme l'un peut survenir avant l'autre, nous croyons que le risque doit s'évaluer non seulement en fonction des motivations, mais également en fonction de l'ensemble du capital préjudiciable dont un individu peut disposer. Ainsi, les réflexions du présent mémoire sont volontairement axées sur des processus d'acquisition de capital préjudiciable, et ce, dans le but de détourner l'attention d'intuitions bien ancrées en ce qui concerne le processus de radicalisation. À ce stade, notre question de recherche se formule donc comme suit : comment pourrions-nous mieux comprendre le processus menant à la commission d'un acte de violence

extrême en nous intéressant aux apprentissages découlant de simulations militaires et menant au développement d'un capital préjudiciable?

Afin de pallier le manque de connaissances empiriques sur les simulations militaires et pour arriver à répondre à notre question de recherche, nous avons réalisé une étude exploratoire sur le MILSIM, en nous intéressant particulièrement aux différentes activités des groupes qui s'y adonnent au Québec. La méthodologie mixte utilisée pour cette étude est inductive et se présente sous la forme d'une analyse séquentielle exploratoire quantitative-qualitative avec échantillons imbriqués. Les objectifs généraux de notre recherche visent à explorer en quoi consistent les simulations militaires et à chercher à mieux comprendre les processus de passage à des actes de violence extrême pouvant y être associés. L'atteinte de cet objectif général repose sur celui des trois sous-objectifs suivants :

1. Explorer les activités de MILSIM et les caractéristiques de participants.
2. Explorer les dynamiques d'apprentissages stratégiques, tactiques et opérationnels du MILSIM.
3. Évaluer empiriquement la pertinence d'appréhender les processus de passage à l'acte en ayant recours au concept de capital préjudiciable.

CHAPITRE 2 :

Méthodologie mixte séquentielle exploratoire quantitative-qualitative avec échantillons imbriqués

Le présent chapitre porte sur la méthodologie que nous avons adoptée pour mener à bien notre projet. Nous y traitons d'abord de l'élaboration de la démarche méthodologique et des choix relatifs à cette démarche. Ensuite, nous y présentons la stratégie analytique et relevons quelques-unes des limites de notre étude.

Démarche méthodologique

La présente section vise à présenter les différentes étapes de la démarche méthodologique que nous avons adoptée. Nous y présentons d'abord en détail la séquence de la méthode mixte utilisée, notre stratégie de prise de contact et les différentes techniques d'échantillonnage utilisées. Nous terminons la section en présentant un certain nombre des considérations éthiques qui ont balisé notre travail et des obstacles rencontrés lors de la collecte des données.

Méthodologie mixte et technique d'échantillonnage

MODÈLE D'ANALYSE SÉQUENTIELLE EXPLORATOIRE QUANTITATIVE-QUALITATIVE

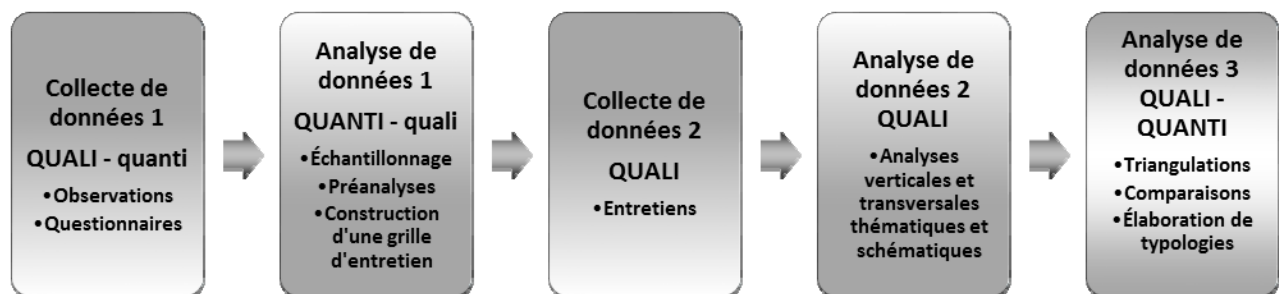


Figure 5 : Modèle de méthodologie mixte

Comme nous nous intéressons aux différentes activités liées aux simulations militaires au Québec, nous comptons mener des entretiens avec des participants qui sont dans le milieu depuis un certain temps et qui sont bien au fait de ce en quoi consiste le MILSIM. Toutefois, nous ne disposons pas d'écrits scientifiques pouvant nous aiguiller sur la sélection de participants dans cet univers marginal, complexe et auquel l'accès est limité (Abrams, 2010). Comme il nous était impossible d'identifier de tels individus pour la conduite d'entretiens, le choix d'une méthodologie mixte de nature inductive s'imposait. Nous avons d'abord cherché à prendre contact avec les dirigeants et porte-paroles des groupes dont les coordonnées étaient publiées sur des sites Web d'associations de MILSIM, en plus de nous rendre sur le terrain pour assister et participer à des événements publics ou privés de simulations scénarisées. Déjà, nous avons recensé plus d'une centaine de groupes s'adonnant aux simulations militaires au Québec. Tel que décrit plus en détail dans la présentation de notre stratégie, nous avons pris contact avec les organisateurs d'événements de MILSIM que nous avons recensés afin de leur expliquer nos objectifs de recherche et pour tenter d'obtenir leur autorisation pour nous rendre sur les lieux où se déroulaient les simulations. Une fois sur place, nous comptons sur un effet boule de neige pour obtenir des invitations à d'autres simulations, voire à des séances d'entraînement proprement dites. Cette première phase d'insertion dans notre milieu de recherche nous a permis d'observer des activités de simulations scénarisées et d'entraînement. Parallèlement, nous avons entamé une collecte de données quantitatives au moyen de questionnaires, dans le but de dresser un portrait des groupes de MILSIM au Québec et de leurs activités respectives. Afin d'approfondir nos connaissances sur les apprentissages effectués dans ces milieux, nous cherchions à joindre les groupes dont les entraînements étaient les plus évolués et les scénarisations les plus réalistes. En somme, l'ensemble de notre méthodologie constitue une analyse séquentielle exploratoire quantitative-qualitative avec échantillons imbriqués, tel que le résume la figure 5 (Aldebert et Rouziès, 2011; Collins, Onwuegbuzie et Jiao, 2007; Collins,

Onwuegbuzie et Sutton, 2006; Condomines et Hennequin, 2013; Creswell, 2013; Creswell, Plano Clark, Gutmann et Hanson, 2003). Par cette méthode nous cherchions à dresser un échantillonnage d'entretiens non probabiliste par tri expertisé, parmi un échantillon homogène de participants à des simulations militaires, mais qui offre également une diversification interne parmi les adeptes de paintball et de *airsoft* (Deslauriers, 1991; Pires, 1997).

Une première phase de la collecte de données au moyen d'observations et de questionnaires a donc été effectuée auprès de l'ensemble des groupes qu'il nous a été possible de joindre avec les ressources dont nous disposions. En fin de compte, nous avons pu mener 15 journées d'observation, pendant lesquelles nous avons pu rencontrer des représentants de groupes provenant de 11 des 17 régions administratives du Québec. Pendant plus de 120 heures d'observation, nous avons pu colliger, à l'aide des questionnaires, des informations sur 35 groupes différents issus des régions suivantes : Capitale-Nationale, Centre-du-Québec, Chaudière-Appalaches, Estrie, Lanaudière, Laurentides, Laval, Mauricie, Montérégie, Montréal et Outaouais. Étant donné que nous avons choisi de prioriser l'observation qualitative au détriment de l'approche quantitative, il est pertinent de mentionner que les observations ont permis d'étudier les activités d'une cinquantaine de groupes s'entraînant au moyen de simulations militaires, mais que les conditions relatives aux terrains d'observation et le temps que peuvent nous allouer les participants lors de ce type d'activités ne nous ont pas permis de tous les rencontrer personnellement. En plus de noter nos observations, nous avons posé une série de questions à un représentant de chaque groupe rencontré de manière à constituer une base de données quantitative dressant un portrait global des groupes, des activités auxquelles ils participent et des entraînements qu'ils effectuent. Le questionnaire utilisé comportait 67 questions présentées en trois catégories différentes. Il visait à colliger d'abord des

informations sur les groupes questionnés, ensuite sur les simulations scénarisées qu'ils pratiquaient, et finalement sur les entraînements précis⁴.

Au terme de la première phase de la collecte de données par questionnaires accompagnée d'observations, nous avons produit une préanalyse de nos données accumulées jusqu'à ce stade, ce qui nous a permis de dresser un premier portrait du milieu du MILSIM au Québec. De plus, nous étions alors en mesure de dresser une liste de candidats à contacter pour la seconde phase de la collecte de données, la collecte par entretiens. Les nombreuses rencontres et discussions que nous avons eues avec une proportion non négligeable des membres des différentes communautés de MILSIM au Québec nous ont permis d'identifier plusieurs participants et organisateurs actifs dans le milieu depuis plusieurs années. Les préanalyses des données d'observation ont aussi servi à la construction d'une grille d'entretien visant à obtenir des informations que nous n'avions pu obtenir avec l'observation et à approfondir nos connaissances relatives à diverses observations que nous avons pu faire sur le terrain⁵. Ainsi, pendant la seconde phase de la collecte de données, nous avons pu réaliser des entretiens semi-directifs avec sept répondants parmi les groupes que nous avons estimé être les plus centraux et actifs des communautés de MILSIM. Nous avons choisi ces candidats parce qu'ils pratiquaient le MILSIM depuis de nombreuses années, qu'ils s'impliquaient de manière importante dans l'organisation de simulations et qu'ils étaient grandement impliqués dans le développement de leurs groupes et communautés respectifs. Pour ces raisons, nous étions en mesure de croire que leur vision du MILSIM coïncidait avec celle de la majorité des participants, mais nous les avons tout de même questionnés à ce sujet lors des entretiens pour nous en assurer.

Les raisons qui nous ont poussé à élaborer une telle méthodologie mixte sont multiples. D'abord, nous souhaitions enrichir le plus possible notre échantillon, à la fois pour l'observation

⁴ Voir annexe 2 pour consulter le questionnaire.

⁵ Voir annexe 3 pour consulter la grille d'entretien.

et les questionnaires, mais aussi pour les entretiens (Collins et al., 2006). En effet, ce modèle nous a permis de joindre des groupes auxquels nous n'aurions jamais eu accès sans les efforts déployés dans la première phase de la collecte de données. Ensuite, nous avons été en mesure d'établir des thèmes optimaux pour augmenter la richesse des entretiens qualitatifs subséquents. Nous avons aussi imaginé qu'advenant que des groupes ne veuillent pas participer à de tels entretiens, nous aurions tout de même un minimum d'information sur ces groupes. Nous n'avons néanmoins pas vécu de telles situations. Une telle séquence de collecte nous permettait également d'avoir la possibilité de réorienter notre question de recherche avant la seconde phase de collecte, mais également de quantifier la présence de tendances que nous n'aurions pas pu observer autrement (Collins et al., 2006). Finalement, la quantité de données quantitatives recueillies nous a été indispensable pour l'élaboration de comparaisons et la corroboration par triangulation de l'ensemble de nos résultats qualitatifs, tout en augmentant leur validité (Aldebert et Rouziès, 2011; Collins et al., 2007; Collins et al., 2006; Condomines et Hennequin, 2013; Karsenti, 2006).

La stratégie de prise de contact

En amorçant la collecte de données, nous ne disposions que d'un minimum d'information sur les différentes communautés pratiquant le MILSIM au Québec, mais grâce à notre expérience passée auprès de l'une d'elles, nous avons l'avantage d'avoir une bonne connaissance préalable de notre terrain d'étude, ainsi que de nombreux contacts au sein de celui-ci. En effet, pendant quelques années précédant la réalisation de notre étude, nous avons fait partie d'un groupe MILSIM québécois. Ces expériences ne nous permettaient toutefois pas d'avoir une bonne connaissance des autres groupes ni des autres communautés pratiquant cette activité, mais elles ont facilité notre intégration dans ces milieux. La première étape de la démarche de prise de contact sur le terrain s'est donc effectuée grâce à un collaborateur à la fois membre d'une

organisation de MILSIM et organisateur d'événements de MILSIM scénarisés. Ce collaborateur nous a invité à une journée-événement MILSIM se déroulant dans une usine désaffectée en Montérégie. Cette démarche nous a permis d'effectuer une première journée d'observation, de rencontrer des membres de quatre organisations de MILSIM et d'amorcer la collecte de données par questionnaires. Ainsi, l'effet boule de neige a aussitôt commencé, et des participants nous ont orientés vers d'autres milieux où nous avons par la suite pu rencontrer et observer d'autres organisations. La deuxième étape de prise de contact a ensuite consisté à communiquer avec les personnes-ressources que l'on nous avait recommandées lors de la première journée d'observation et à solliciter les organisateurs d'autres événements similaires. Par exemple, nous avons pris contact avec les organisateurs des événements MK3 et Raven's open ayant lieu à Paintball Mirabel, et avec des associations de MILSIM, dont milsimquebec.ca, Airsoft Canada, Les Pros de l'Aventure et l'Association des joueurs de paintball du Québec (AJPQ). Les événements de scénarisation accueillent habituellement plusieurs organisations de MILSIM, et ce sont des occasions idéales pour effectuer des observations, participantes ou non selon le contexte, pour discuter avec différents intervenants et pour remplir nos questionnaires avec des représentants des organisations présentes. Nous avons tenté de nous présenter le plus souvent possible aux événements où nous étions invités, et avons aussi choisi les autres événements visités en fonction des disponibilités que nous avions pour nous y rendre et de leur emplacement géographique, étant donné que nous voulions avoir un échantillon représentatif à l'échelle provinciale.

Les sources de données

Les questionnaires

Tel que présenté en annexe 2, les questionnaires sont organisés en trois parties qui ont pour but d'amasser un certain nombre d'informations sur les organisations elles-mêmes, sur les

scénarisations de leurs simulations et sur les entraînements effectués par les groupes. La première partie traite des caractéristiques de l'organisation : situation géographique, profil démographique, structure, budget, relations intra et extraorganisation, etc. Dans la deuxième partie, le questionnaire s'oriente vers plusieurs aspects des activités de simulation que pratiquent les organisations : équipement, règles, normes, environnement, scénarisation, réalisme, implication, etc. Finalement, la dernière partie vise à amasser de l'information sur les entraînements effectués au sein de l'organisation : spécialisations, techniques, origine de l'expertise, etc. Ainsi, ces questionnaires ont pour but de dresser un portrait des différents types d'organisations s'entraînant au moyen du MILSIM et d'avoir une meilleure connaissance des entraînements et des scénarisations qu'elles effectuent.

La collecte de données par questionnaires est à la base de notre démarche inductive. D'ailleurs, nous n'avons pas proposé d'hypothèse préliminaire en réponse à notre question de recherche et avons plutôt laissé parler les résultats de la première phase de la collecte de données (Mouchot, 2003). Si ces résultats nous ont par la suite permis d'élaborer certaines hypothèses, ces dernières avaient essentiellement pour but de mieux orienter notre réflexion lors de la seconde phase de la collecte et de réaliser notre grille d'entretien. Par exemple, nous posions comme hypothèse que l'influence de certains participants représentait une forme de contrôle social informel auprès des autres, et que les règles imposées pour les simulations nuisaient au réalisme, et diminuaient par le fait même le caractère préjudiciable des apprentissages. En optant pour une collecte de données quantitatives, nous souhaitons que cette première phase de la collecte soit plus objective et nous permette d'en tirer des conclusions générales avec facilité (Aldebert et Rouziès, 2011; Collins et al., 2006). La collecte par questionnaires permet en effet d'obtenir rapidement une grande quantité d'informations factuelles ayant une certaine valeur statistique (Parizot, 2010). Toutefois, le nombre de répondants dont nous disposions au stade des

questionnaires n'était pas suffisant pour garantir une validité statistique nous permettant de généraliser nos résultats. De plus, certains chercheurs voient l'objectivité de cette méthode comme un frein à l'approfondissement des connaissances sur un sujet (Condomines et Hennequin, 2013; Parizot, 2010). Par ailleurs, nous comptons sur un effet boule de neige pour rencontrer d'autres participants, et ce type de collecte ne s'avère normalement d'aucune aide pour gagner la confiance de répondants sur qui nous comptons pour être dirigés vers d'autres groupes de MILSIM (Collins et al., 2007; Firdion, 2010). Afin de pallier ce problème, nous n'avons pas envoyé les questionnaires directement aux répondants, mais les avons plutôt remplis avec eux, en face à face, à l'occasion de simulations. Dès lors, nous étions plus en mesure d'établir un lien de proximité avec nos répondants, tout en observant de nos propres yeux le déroulement des activités (Chauvin et Jounin, 2010).

L'observation

Avant d'aborder la question des observations ethnographiques, nous désirons revenir sur notre expérience passée dans le milieu du MILSIM au Québec. En effet, cette connaissance préalable du milieu pourrait constituer un biais dans le regard que nous portons sur celui-ci. Or la méthode inductive que nous avons empruntée visait également à diminuer l'impact de nos propres intuitions et à laisser plutôt les réflexions émerger des participants que nous avons rencontrés. A contrario, le fait que nous ayons déjà fait partie de cette communauté nous a sans aucun doute permis d'une part une intégration plus facile dans les communautés, et d'autre part l'accès à certaines simulations plus privées. De ce fait, nous croyons avoir été en mesure de tirer un maximum d'informations pertinentes par observation et avons aussi sans doute mis moins de temps que d'autres l'auraient fait à faire oublier notre statut de chercheur lors des séances d'observation. En fait, si l'on se rapporte à la catégorisation émise par Henri Peretz (2004), notre observation s'est effectuée à découvert auprès d'un groupe informel, et nous y agissions

principalement comme observateur participant (Gold, 1958) selon le modèle d'interaction prévu par Mylène Jaccoud et Robert Mayer (1997). Selon ce modèle, le savoir est le produit de l'intégration et de la participation du chercheur. Plutôt que de tenter de comprendre uniquement en observant de l'extérieur, il s'agit de s'incruster dans le milieu étudié pour arriver à rendre compte de la réalité des acteurs du milieu.

Qu'ils aient fait appel à des simulateurs d'armes de type *airsoft* ou paintball, la plupart des scénarisations et des entraînements aux simulations militaires auxquels nous avons assisté se sont déroulés dans des centres de paintball commerciaux, notamment en raison des installations qui y sont disponibles et qui sont souvent nécessaires aux simulations. Cela dit, certaines simulations se sont déroulées sur des terrains privés, dans des bâtiments désaffectés et des clubs de tir. En fonction du type d'activité auquel nous étions invité, notre présence était parfois conditionnelle à notre participation active. Lorsque ce fut le cas, la prise de notes était beaucoup plus difficile, mais, contrairement à une observation plus passive, la participation active nous a permis de mieux « vivre » l'activité et percevoir les interactions entre les participants. Afin de trouver un juste milieu entre ces deux types d'observation, nous avons souvent opté pour une observation que l'on pourrait qualifier de semi-participante, pour laquelle nous prenions un rôle de « correspondant de guerre ». En effet, nous pouvions ainsi vaquer à nos occupations sur les terrains des simulations comme si nous étions un journaliste neutre entre les factions participantes, ce qui nous permettait à la fois de discuter avec les participants sans trop les sortir du rôle qu'ils adoptaient et de prendre des notes facilement, à la manière d'un reporter. Cette méthode nous permettait d'être plus près des participants, de moins altérer leurs comportements par notre présence et de prendre des notes directement sur le terrain.

En ce qui concerne nos critères d'objectivité, puisque notre observation participante n'était pas des plus radicale, nous nous sommes laissé porter, tout comme l'a fait Joan Cassell

(1977), par la subjectivité des acteurs du terrain et avons reporté notre considération objective à la période subséquente de l'analyse de nos données. Nous espérons vraiment avoir pu tirer toute la richesse de la réflexivité des sujets observés et nous estimons que notre connaissance préalable de leur milieu aura eu pour effet de diminuer l'altération des comportements que nous avons pu susciter par notre présence parmi eux. Selon Bérangère Condomines et Émilie Hennequin (2013), « la proximité et la familiarité avec les participants facilitent en effet la connaissance réciproque » (p.17). L'observation participante a justement pour but de faire bénéficier au chercheur d'un « effet de contexte », et d'éviter que les personnes observées adoptent « pour la circonstance un comportement d'exceptionnelle conformité aux règles qui sont censées normer leurs pratiques » (Fournier et Arborio, 2008, p.27). Conformément à ce que mentionnent également Pierre Fournier et Anne-Marie Arborio (2008), l'observation nous a permis, uniquement grâce à notre présence sur place, d'obtenir de l'information que nous n'aurions parfois même jamais imaginé demander au moyen de questionnaires ou d'entretiens. Toutefois, l'observation n'apporte au chercheur que le résultat de sa propre réflexivité sur ce qu'il observe, et c'est entre autres pour cette raison que nous avons par la suite mené des entretiens, qui nous ont permis de mieux connaître la perception propre des sujets observés (Chauvin et Jounin, 2010).

Les entretiens

Comme nous l'avons expliqué précédemment, la seconde phase de la collecte de données de notre méthodologie mixte est entièrement qualitative. À la suite des observations, nous sommes ensuite passés à une collecte de données par entretiens. Le choix des entretiens semi-directifs relève d'abord d'une volonté d'approfondir certains thèmes et de clarifier les imprécisions par rapport aux résultats obtenus avec les questionnaires. En effet, il s'agit d'une expansion à l'interprétation des données quantitatives qui donne une richesse importante à notre

matériel. Les entretiens nous ont également donné l'occasion d'obtenir l'opinion des répondants quant aux comparaisons que nous avons pu faire entre les questionnaires et les notes d'observation. Ainsi, nous avons utilisé les entretiens dans une optique d'enrichissement et de complémentarité de la collecte, puisqu'ils servaient de sources d'information supplémentaire pour la corroboration et la triangulation de résultats, et aussi pour illustrer avec des exemples concrets les thèmes abordés dans les questionnaires (Collins et al., 2006). À leur tour, les observations ont aussi servi à contextualiser les données des entretiens. Notre double méthode qualitative d'observation et d'entretiens nous a donc permis d'en arriver à avoir une très grande connaissance de notre sujet et de notre environnement de recherche, puisque, contrairement aux méthodes quantitatives, elle nous a permis d'obtenir des détails précis de l'expérience des individus, plutôt que de nous permettre uniquement de les quantifier et d'en tirer des généralités (Dietrich, Loison et Roupnel, 2010; Jaccoud et Mayer, 1997).

Pour mener à bien nos entrevues, plusieurs possibilités étaient envisageables. Dans le cadre de notre étude, comme nous venons de le mentionner, nous avons choisi d'opter pour une technique d'entretien d'enquête semi-directif. Contrairement à un entretien exploratoire, l'entretien d'enquête vise à vérifier des hypothèses et à répondre à la problématique de recherche (Desanti et Cardon, 2010; Deslauriers, 1991). Comme le présente notre grille d'entretien (voir annexe 3), nous avons donc entamé la discussion avec une question ouverte permettant à nos interlocuteurs de décrire leur propre représentation du MILSIM, et de développer par la suite sur celle-ci. Ensuite, nous utilisons notre grille d'entretien davantage comme d'un guide, pour nous assurer d'aborder tous les aspects envisagés et pour nous aiguiller sur des relances suivant les propos des interviewés. Nous nous sommes donc gardé une pleine liberté et avons plus ou moins suivi la grille d'entretien en fonction des thèmes et les sous-thèmes que nous souhaitions aborder. En l'occurrence, nous cherchions à faire porter nos entretiens notamment sur le

fonctionnement d'un groupe de MILSIM, sur les motivations des interviewés et sur les différents volets d'apprentissages stratégiques, tactiques et opérationnels relatifs au savoir-être, au savoir et au savoir-faire.

Caractéristiques des échantillons

Les données sur lesquelles s'appuie la présente étude sont issues de deux échantillons distincts, mais ceux-ci sont imbriqués. Le premier échantillon est constitué de groupes pour qui un représentant a répondu au questionnaire, et le second est constitué des répondants aux entretiens. Ces échantillons s'imbriquent alors que tous nos répondants aux entretiens font partie des groupes de l'échantillon des questionnaires. L'échantillon complet présente des groupes dont l'ancienneté dans le MILSIM est en moyenne de 5 ans, mais varie d'un groupe venant tout juste d'être créé à un groupe existant depuis 17 ans. Ces groupes sont formés d'une quinzaine de membres en moyenne, principalement âgés de 20 et 30 ans, et incluant le plus souvent un à deux membres engagés ou ayant des expériences passées dans les milieux professionnels militaires, policiers ou de la sécurité. Les autres membres de cette communauté sont issus de milieux professionnels, de classes sociales et d'environnement sociodémographiques très diversifiés, de sorte que nous n'avons pas pu remarquer de tendance à cet égard. La majorité des membres des 35 groupes rencontrés sont des hommes. On ne comptait que 15 de ces groupes comptant une ou deux femmes à son bord. L'origine ethnique de cet échantillon est majoritairement composée de Caucasiens, mais près de deux tiers des groupes comptent des membres d'origines hispaniques, latino-américaines, autochtones, arabes et noires. Le tableau 1 fournit de plus informations sur ces caractéristiques des groupes.

Caractéristique	Moyenne	Minimum	Maximum
Ancienneté (années)	5	0	17
Nombre de membres	15	4	86
Nombre de femmes	0.5	0	2

Nombre issu du milieu sécurité/police/militaire	2	0	10
Moyenne d'âge dans le groupe (catégorie d'âge)	25 à 29 ans	Moins de 20 ans	35 à 39 ans

Tableau 1 : Caractéristiques descriptives des groupes rencontrés

Nous n'irons pas plus en détail pour l'instant dans les activités qu'ils pratiquent, mais la figure 6 présente, par le biais des identifiants qui leur ont été attribués, la répartition des groupes en fonction des simulateurs qu'ils utilisent, tout en situant au même titre les répondants aux entretiens. On y constate qu'une majorité d'entre eux utilisent des armes de paintball : 26 groupes utilisent des armes de paintball, 7 groupes utilisent des armes de type *airsoft* et 2 groupes font des simulations avec ces deux types d'armes. Quant aux entretiens, les répondants sont sensiblement répartis selon les mêmes proportions : 4 répondants sont issus des groupes paintball, 2 répondants sont des groupes *airsoft* et un seul fait partie d'un groupe utilisant les deux.

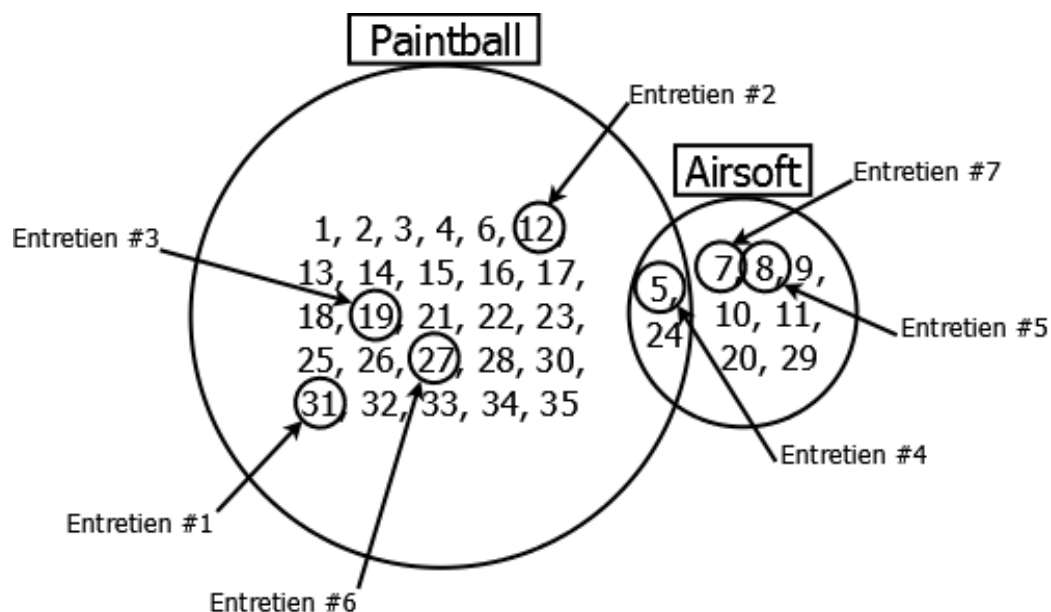


Figure 6 : Représentation par numéro d'identifiant des groupes rencontrés selon le type d'arme utilisé

Les considérations éthiques et l'assurance de la confidentialité

Notre étude repose sur la collaboration de sujets humains nous permettant d'explorer l'environnement social dans lequel ils évoluent. Il est donc de notre devoir d'assurer la confidentialité des témoignages et des renseignements personnels que les participants à l'étude nous ont offerts. Pour ce faire, nous avons d'abord attribué un identifiant à chacun des groupes observés et à chacune des personnes interviewées, identifiant dont seul le chercheur connaîtra la correspondance. Les formulaires, les notes d'observation et les transcriptions d'entretiens sont anonymisés et enregistrés sur une clé USB cryptée. Aucune information permettant d'identifier d'une façon ou d'une autre un participant n'est publiée, et les enregistrements, ainsi que tout renseignement personnel, seront détruits sept ans après le dépôt du présent mémoire.

Pour nous assurer de la compréhension par les participants des avantages et des inconvénients relatifs à leur participation au projet de recherche, nous les avons invités à prendre connaissance, verbalement ou par écrit, du formulaire de consentement spécialement rédigé à leur attention. Ainsi, ils ont été en mesure de consentir en toute connaissance de cause à participer à l'étude, et sont libres de cesser leur participation en tout temps sans avoir à justifier leur décision. Ces formulaires de consentement ont été présentés à chacune des personnes ayant répondu au questionnaire et/ou ayant accordé un entretien au chercheur.

Quelques obstacles à la collecte des données

Pendant notre recherche de candidats potentiels pouvant nous en apprendre davantage sur le milieu du MILSIM au Québec, notre approche méthodologique de collecte de données nous a causé certaines difficultés. La première complication est venue de la prise de notes pendant les séances d'observation. En effet, l'observation participante active dans ce type de milieu, que l'on

pourrait aussi qualifier de participation observante (Soulé, 2007), ne nous permettait pas de prendre des notes directement sur le terrain pendant que se déroulaient les activités de MILSIM. Lorsque nous participions activement aux simulations, nous devions prendre le temps, entre les scénarios, de nous mettre à l'écart pour prendre le plus de notes possible, le plus rapidement possible, et ce, peu de temps après avoir vécu l'expérience. Ces périodes de retrait réduisent les périodes de temps pendant lesquelles le chercheur est exposé au milieu observé, mais présentent l'avantage de permettre la production de notes beaucoup plus précises et complètes que si elles avaient été prises à la fin d'une journée entière d'intégration dans le milieu. Il s'agit donc d'une décision stratégique visant à favoriser la qualité des notes rédigées, au détriment d'un vécu plus immersif de l'expérience.

Lors des observations non participantes, ou lors de participations plus passives comme lors que nous adoptions un rôle de correspondant de guerre, nous n'avons pas eu ce genre de difficulté. Nous avons eu la possibilité constante de prendre des notes tout en observant les pratiques de simulation ou les interactions sociales entre les participants. Néanmoins, la quantité massive d'information pouvant être prise en notes pendant une journée complète d'observation dépasse largement les capacités d'un seul chercheur. De fait, il nous a été nécessaire d'utiliser une grille de notes, dont les différents thèmes s'apparentent à ceux de la grille utilisée pour la conduite des entretiens⁶. L'utilisation d'une telle grille diminue le caractère inductif de la recherche et oriente les observations, mais nous permet de conserver une certaine constance dans la prise de notes qui a pour effet de faciliter l'analyse transversale des notes d'entretiens.

Dans un autre ordre d'idées, nous avons également éprouvé de la difficulté à concilier les séances d'observation, particulièrement les observations participantes, avec la collecte de données au moyen de questionnaires remplis directement avec les participants. Même s'il ne

⁶ Thèmes de la grille de notes : Prise de contact, terrain d'observation, participants, scénarisation, règles, équipement, réalisme, apprentissages, entraînements, motivations et comportements.

fallait habituellement que de 10 à 15 minutes pour remplir un questionnaire, nous devions conjuguer cette activité avec l'horaire souvent très chargé de la journée. Lors d'une observation participante, il est pratiquement impensable de trouver du temps pour remplir des questionnaires, puisque les participants, nous y compris, doivent toujours pendant les pauses se préparer pour les scénarios suivants. Dans ces cas, les questionnaires ont dû être remplis à la fin de la journée de simulations, uniquement avec les participants qui pouvaient se permettre de nous accorder un peu de temps supplémentaire. Lors d'observations non participantes, nous avons la possibilité de demeurer dans les zones de préparation, qu'on appelle dans le jargon des « *safe zones* ». Ainsi, nous avons la possibilité de discuter avec les participants hors des scénarios, notamment lorsque la mort d'un participant était simulée et que celui-ci se rendait dans la zone de préparation en attendant de pouvoir retourner en simulation. Quoiqu'il en soit, nous avons déployé tous les efforts possibles pour ne pas perturber les activités de MILSIM auxquelles nous étions chaleureusement accueilli, et nous avons toujours été en mesure d'amasser une très grande quantité d'information sur l'expérience et les interactions vécues, ainsi que sur les apprentissages effectués lors de simulations militaires.

La stratégie analytique

La stratégie d'analyse des données qualitatives que nous avons mise en œuvre a comporté trois phases. La première phase, pendant la période de collecte, était plutôt descriptive et constituait en quelque sorte une préanalyse ayant pour but de présenter les caractéristiques des groupes, les entraînements et les simulations, mais aussi de déterminer l'échantillon de candidats avec qui nous allions mener des entretiens (Gavard-Perret et Helme-Guizon, 2008). Cette première phase s'appuie sur les données recueillies par les questionnaires et les observations. Ensuite, nous avons procédé à une analyse thématique et schématique verticale pour chacun des sujets observés et interviewés. Finalement, dans un troisième temps, nous avons effectué une

analyse transversale schématique de l'ensemble des données qualitatives que nous avons à notre disposition.

Comme nous avons amplement décrit la première phase de préanalyse descriptive dans les sections précédentes, nous nous intéresserons maintenant plus explicitement aux deux autres étapes de l'analyse. Au moment de l'analyse qualitative des notes d'observation et du matériel d'entretien, nous avons commencé par faire la transcription des enregistrements des entretiens. Par la suite, nous avons procédé à la retranscription des notes de terrain prises à la main et des notes sur les entretiens n'ayant pu être enregistrées. Pour le matériel pris en note par le chercheur, on parle plutôt de « transposition de notes » : un procédé qui consiste à les annoter, à les catégoriser et à les commenter, comme nous le ferions pour la transcription d'un entretien (Paillé et Mucchielli, 2012). Cette étape de description des discours est essentielle, car selon Soulet (1985), « la description impose en effet une activité de duplication du modèle dans un autre espace de signification et de réalité, visant à dégager un agencement intérieur qui serait significatif de l'essence du phénomène étudié, mais irréductible à d'autres phénomènes » (p. 207-208). La description est donc en quelque sorte un premier pas vers l'interprétation, et ce travail de réduction est bénéfique pour les analyses subséquentes. Les données sont donc réduites et décrites, sous forme de mémos, dans le but d'être mieux comprises. À ce stade, nous avons effectué un codage méthodique des transcriptions et des notes de terrain, de manière à faire ressortir, dans un processus descendant, les différents thèmes associés au contenu des deux différentes sources de données, soit les observations et les entretiens (Paillé et Mucchielli, 2012). Bien que les données aient été collectées à l'aide de grilles, une codification inductive a été réalisée sur l'ensemble du matériel afin de nous donner la possibilité de découvrir de nouvelles dimensions d'étude, dimensions que nous n'aurions pas initialement pensé aborder et dont la pertinence aurait pu émaner de cette coconstruction des connaissances. Ainsi, cette étape de

l'analyse a servi à produire des mémos thématiques résumant chacun des cas du matériel, et ces mémos ont ensuite permis la réalisation de schémas thématiques représentant l'ensemble des dimensions, des sous-dimensions et des indicateurs associés à chacun de ces cas (Paillé et Mucchielli, 2012). Lors de cette deuxième étape, nous n'avons donc pas seulement analysé verticalement les thèmes et les schémas de chacun des cas, mais nous avons également produit des analyses transversales sur les particularités émanant de chaque thème dans les différents cas, en plus d'analyser transversalement les différents schémas (Desanti et Cardon, 2010; Deslauriers, 1987, 1991; Gavard-Perret et Helme-Guizon, 2008).

Dans la troisième et dernière phase d'analyse, nous avons interprété les similitudes et les divergences entre les différents cas à l'aide des données relatives aux questionnaires et aux notes que nous avons prises sur la construction des données. De plus, c'est à cette étape que nous avons pu comparer les résultats obtenus par nos différents moyens de collecte afin de les confirmer par triangulation ou de les infirmer. Finalement, nous avons analysé nos résultats à l'aide des connaissances préalables que nous avons tirées de la littérature, en ce qui concerne aussi bien les processus proposés menant vers un passage à l'acte que le développement de la compétence par l'acquisition des différents savoirs. C'est également à cette étape que nous avons pu élaborer quelques typologies qui nous ont par exemple permis de catégoriser les différents aspects du MILSIM et les motivations des participants.

À la suite de ce processus d'analyse, nous avons été en mesure de présenter des données précises sur les différentes dimensions étudiées. À l'aide d'un logiciel d'analyse de données qualitatives doté d'un module d'intégration de données quantitatives (QDA Miner), nous avons pu produire les analyses transversales sur l'ensemble des données colligées. Même si nous comptons laisser parler le contenu des notes et des entretiens, il n'en demeure pas moins que les thématiques abordées se rapportent principalement au cadre théorique de la sociologie du travail.

La dimension stratégique des motifs, mobiles, rationalisations et attitudes (savoir-être), a trait notamment aux motivations relatives à l'activité et à l'apprentissage de comportements et de rationalisations. La dimension tactique des connaissances (savoir) touche quant à elle l'aspect des apprentissages menant vers la capacité ou l'incapacité à préparer et à conceptualiser une action collective ou individuelle. Finalement, la dimension opérationnelle des habiletés (savoir-faire) relève directement des compétences physiques et manuelles apprises. Cela nous offre évidemment la possibilité de découvrir d'autres dimensions d'étude n'entrant pas dans cette catégorisation et de mieux décrire ces différents thèmes par des exemples concrets tirés du matériel qualitatif (Gavard-Perret et Helme-Guizon, 2008).

Quelques autres limites méthodologiques

En plus des limites précédemment décrites de chacune des méthodes utilisées, les principales critiques concernant la collecte de données par entretiens et par observation, ainsi que la majorité des autres techniques ethnographiques, relèvent de la subjectivité de la méthode et de l'analyse elle-même (Chauvin et Jounin, 2010; Conein, 1990). En effet, la simple présence du chercheur sur place et sa participation à l'entretien peuvent avoir un impact sur les propos tenus par l'interviewé ou les sujets observés et sur le travail d'interprétation du chercheur. En raison de cette proximité avec son sujet, on met aussi en doute l'objectivité du chercheur. Par la même occasion, la reproductibilité de l'étude est remise en cause, puisqu'il devient difficile pour un autre chercheur de reproduire une collecte de données dans un environnement similaire. Comme il s'agit de rencontres et de situations uniques, la reproduction d'un même environnement d'observation est pratiquement impossible (Becker, 1963; Becker, Geer, Hughes et Strauss, 1961; Conein, 1990). En contrepartie, il s'avère que la méthode qualitative repose justement sur cette subjectivité et sur la réflexivité des participants. La subtilité et la profondeur des données colligées par l'analyse qualitative ne trouvent pas d'égales lorsque l'accent est mis sur

l'objectivité et la validité statistique (Fortin, 1987; Pires, 1982). Grâce à notre méthode mixte, nous avons pu comparer nos sources d'information et ainsi mieux prendre conscience des disparités entre les résultats des questionnaires et ceux du matériel qualitatif.

Quant au matériel quantitatif, nous avons souligné la limite de sa validité statistique. Bien que nous ayons pu observer plus d'une cinquantaine de groupes lors de simulations et d'entraînements, étant donné les ressources et le temps dont nous disposions, nous n'avons pu obtenir des résultats à notre questionnaire que pour 35 d'entre eux. Cette quantité n'est donc pas suffisante pour permettre la généralisation de nos résultats, mais elle nous donne quand même la possibilité d'obtenir des données descriptives qualitativement interprétables sur notre population. Nous aurions pu obtenir davantage de résultats en laissant les participants répondre eux-mêmes aux questionnaires, voire en les leur envoyant sans les rencontrer, mais nous avons opté pour une stratégie plus personnalisée visant à tisser des liens plus riches avec notre population et à gagner plus facilement sa confiance.

Finalement, une dernière limite à souligner concerne notre technique d'échantillonnage par tri expertisé lors des entretiens. En effet, nous avons choisi les candidats qui nous semblaient pouvoir nous en apprendre le plus possible sur le milieu qui nous intéressait. Nous aurions pu opter pour d'autres techniques d'échantillonnage, mais avons préféré limiter notre nombre d'entretiens et cibler nos répondants en fonction de leur expertise plutôt que de diversifier notre échantillon parmi l'ensemble de notre population. Cela dit, nous avons tout de même conservé une certaine diversité parmi nos répondants en allant les sélectionner dans chacune des différentes communautés que nous avons observées.

Dans le chapitre qui suit, nous présentons un article scientifique rédigé dans le cadre de la présente étude. Bien entendu, la littérature et la méthodologie qui y sont associées seront décrites à nouveau.

CHAPITRE 3 : Présentation d'un article scientifique –
Radicalization or detrimental capital? An epistemological critique
examining Quebec's civilian military simulations.

Abstract

By introducing the concept of detrimental capital, this article looks at how some Canadian civilians' communities are practicing military simulations. It proposes a socio-criminological theoretical framework to provide a better understanding of how such simulations might be used by violent extremists. Using a mixed methods approach of ethnographic observations, surveys, and interviews, I first explore the marginal environment of civilian military simulations in order to see how this kind of activity could be used in a homegrown radicalization process, emphasizing that studying the process of radicalization from a single ideological perspective is insufficient to allow a complete picture of the phenomenon. While the observed communities displayed social controls that may have acted to persuade participants against adopting delinquent behaviors, the study also shows that simulations provide opportunities to learn advanced combat techniques such as those often used for the commission of violent acts. As well, these activities may effect on their moral judgments.

Keywords : Radicalization, military simulation, learning, mixed method, Canada.

Intro

In June 2006, the Royal Canadian Mounted Police arrested 18 suspects on suspicion of planning to attack government buildings in Ottawa, the Canadian capital. Prior to their arrest, the suspects had organized and taken part in two paramilitary camps that provided training in armed combat (Teotonio, 2010).⁷ On the morning of 11 March 2009, Tim Kretschmer, a fan of guns, paintball, and violent video games, entered a college in the town of Winnenden, Germany, armed with a semi-automatic rifle, and opened fire on students and teachers, killing 15 (Connolly, 2009; Dougherty, 2009). On the morning of January 7, 2015, the Kouachi brothers, armed with Kalashnikovs, attacked the offices of the newspaper *Charlie Hebdo* in Paris, killing 11 and wounding 11. During the same period, another gunman, Amedy Coulibaly, killed a police officer in the streets of Paris before taking hostages in a Jewish supermarket. All of these individuals had previously had training in handling firearms. The older Kouachi had gotten his training abroad, but it appears that Coulibaly's training took place on French soil (Suc, 2015).

⁷ R. v. Ahmad, 2009 CanLII 84786 (ON SC).

These examples suggest that there may be a link between military training and acts of extreme violence. By extreme violence, I mean any kind of violent attack, from mass violence to terrorism, arising from political, religious, sectarian, or ideological motives, committed in a group or individually, and occurring in isolation or serially. Several incidents of extreme violence in recent years have been connected in some way with techniques that can be learned from civilian military simulations. Despite numerous studies on radicalization and a range of measures taken by governments and law enforcement agencies, it remains questionable whether we are effective at preventing the emergence of homegrown violent extremists. For criminologists, terrorism is a particular form of crime: a recent special issue of *Terrorism and Political Violence* argues that most previous studies of terrorism have been undertaken by political scientists, psychologists, and economists, and that criminological theory has been insufficiently considered in explanations of terrorist phenomenon. Unlike the macro approach often advocated in the political and economic sciences, or a behavioral psychology approach, criminological theories make it possible to consider radicalization from the perspective of the dynamics of delinquent behavior. In this study, I offer a critical epistemological conception of radicalization and propose a socio-criminological approach to define how what is now called “radicalization” should be considered. To do so, I explore a social environment in which individuals may learn techniques that can be used to commit extremist violence. While civilian military simulation communities are not primarily considered as radical movements, the nature of their activities makes them an environment where some aspects of the radicalization phenomenon can be explored. The article is structured as follows. The first section describes what military simulations are. The second section presents the radicalization concept and the proposed socio-criminological perspective. In the third section, I describe the mixed methods approach used, and in the fourth I go deeper into what is learned from these simulations, creating a typology of the different types of activities observed and evaluating how the proposed

theoretical perspective is relevant to understanding the process that precedes the commission of an act of extreme violence.

What are civilian military simulations?

Civilian military simulations create an environment in which people can experience, as closely as possible, military situations. There is no consensus on a more specific definition of the activity, although the term MILSIM, which stands for “MIL”itary “SIM”ulation, is used for all such activities. In the cases considered here, these activities are practiced and organized by civilians. In a civilian context, some of the participants perceive the activity as a sport, while others seem to see it more as training or as a roleplaying game. In similar training experiences, members of the military use firearms and real or non-lethal ammunition, but civilians in the Canadian province of Quebec are not legally allowed to use firearms in such activities. Instead, they use guns that operate on compressed air, or using electricity or gas, such as paintball markers or airsoft launchers. Paintball markers use rubber ammunition or rubber filled with powder or paint, and airsoft launchers use small beads of plastic. With both these forms of weapon simulators, the trend is toward customization so that the markers look as much as possible like the weapons used by the military during the period of time being simulated.

Various websites dedicated to this activity, such as milsimquebec.ca, ajppaintball.com, or airsoftcanada.com, suggest that over a hundred groups in Quebec are engaged in this practice and that most simulations occur in recreative paintball or airsoft fields owned by commercial companies. These fields provide different environments for participants, which often differ from the predominantly woodland environments found on other private or non-commercial fields. The amount of infrastructure involved varies depending on the field, but most provide different structures, buildings, accessories, and sometimes even vehicles. Simulations are based on

scripted scenarios that attempt to reproduce a militarized operation more or less realistically, depending on the environment, the complexity of the scenario, or the groups involved. Participants, who are usually called “operators,” are thus placed in an immersive situation that takes place in a militarized environment where realism of the scenario is honored.

It is important to distinguish between operators and participants. While all operators are participants, a participant is not necessarily an operator but may take on the role of a civilian or non-player character, depending on the scenario. During simulations, operators use military tactics to accomplish a series of objectives set by the simulation scenario. MILSIM groups often operate based on a chain of command that chooses the strategies to be used to achieve objectives. The use of military equipment or replicas is important to the level of realism and the depth of the immersion experience. In addition to taking part in scripted simulations, some MILSIM groups also spend time on training, which allows them to improve their skills, increase their proficiency levels, and fosters intra-group cohesion. Depending on the groups’ objectives and motivations, in-group training sessions may sometimes be more important to the group than collective scripted simulations. I go further into this aspect when I describe group contacts and their activities.

All MILSIM simulations operate under both formal and informal rules. Informal rules require that participants contribute to ensuring the realism of simulations and act according to the role they are embodying and the situations they are exposed to. Indeed, informal social norms and culture of these communities guide participants towards a form of sportsmanship and a personal willingness to participate in improving the realism of the simulations. In a more formal context, participants may have a pre-established system of rules with which they must comply. There are generally three levels of rules involved. The first level consists of universal rules. These are almost the same for all types of simulation and relate mainly to the safety of

participants but also to procedures linked to the effect of the shot and simulated injuries. For example, in one of the most common system of rules in Quebec's paintball community, the S.O.P.-MSQC (Standard Operation Procedure - MILSIM Quebec), a participant must be considered dead if the hit touches the trunk or head but can be considered only injured when "touched on the legs and/or the arms (hands and feet included)" (MSQCMMX, 2011, p.3). There are also rules according to the type of game and the type of weapon simulator used, including rules regarding weapon ballistics and tactical accessories used in the simulation. Finally, the third level relates to more specific rules based on the scripted scenario, particularly in relation to rules of engagement and mission objectives.

A critical approach to the concept of radicalization

Radical commitment leading to acts of extreme violence is discussed in the scientific literature in terms of a process called the radicalization phenomenon (Mandel, 2010). Neumann (2008) defines radicalization's area of study as research into different pathway profiles with the aim of understanding "what goes on before the bomb goes off" (p.4). While it is important to study root causes of violence, whether religious, secular (political), or individual (Simon, 2013), it is equally if not more important to focus on how an individual is able to commit an act of extreme violence, as well as why a particular target or *modus operandi* is chosen (Jackson et al., 2005; Kenney, 2010; Nesser, 2008). Researchers looking at personal profiles in a search for a common process of acting out among those involved in extreme violence failed to discover similarities that might identify a specific radicalization profile (Dawson, 2009; Horgan, 2003, 2005, 2008; Sageman, 2004, 2008). Indeed, Horgan (2014) recently wrote that we may be more effective in understanding and preventing terrorism if we ask "how?" rather than "why?". Bronner (2009) has noted that ideological radicalization is not a risk factor as long as it is not accompanied by violent radicalization. For him, it is important to distinguish the nature of

ideological radicalism, which may involve moderate adherence to a radical ideology, radical adherence to a moderate ideology, or radical adherence to a radical ideology. It is also necessary to differentiate ideological radicalization from violent radicalization, which for purposes of this discussion is not a process by which an individual becomes violent but one in which he or she becomes able to legitimize the use of violence in the name of a cause. Some authors have also pointed out that acts of extreme violence are often not the result of an ideological radicalization process (Bronner, 2009; Tanner, 2011). Accepting the legitimacy of the use of violence does not necessarily involve carrying out violent acts: radical commitment is followed by violence in only a tiny minority of cases (Bronner, 2009; Ducol, 2013; Mandel, 2010; Spaaij, 2012).

The Royal Canadian Mounted Police (RCMP) defines radicalization as:

the process by which individuals – usually young people – are introduced to an overtly ideological message and belief system that encourages movement from moderate, mainstream beliefs towards extreme views. While radical thinking is by no means problematic in itself, it becomes a threat to national security when Canadian citizens or residents espouse or engage in violence or direct action as a means of promoting political, ideological or religious extremism (RCMP-NSCI, 2009, p.1).

This definition refers essentially to assimilation of an extremist belief that, in some cases, may provide the rationale for acts of violence. It is clear that radical thought is not a problem in itself, but becomes one when combined with violence. While several researchers have demonstrated that for many individuals evolving contexts and social interactions are involved in the process of becoming both extremist and violent (Bakker, 2006; Horgan, 2013; Sageman, 2004, 2008), many academic studies seem to be focused more on the beliefs of individuals than on their acquaintance with violence (Brunet & Casoni, 2003; Mandel, 2010; Sageman, 2008; Sedgwick, 2010; Spaaij, 2012). Sageman (2008) suggests three approaches to the study of extreme violence. The first is a biological approach that focuses on the individual and his experience to explain how he came to commit a violent act. The second looks at the root causes of the phenomenon in

terms of the social conditions that might push people toward extreme behaviors. And finally, the third, Sageman's preferred approach, focuses on how members of social groups may influence each other towards radicalization. While understanding ideological radicalization is vital for a complete understanding of the phenomenon, it is only one part of the story – violent actors must not only be motivated but must know how to carry out their acts. For purposes of this study, I propose that the radicalization phenomenon should be studied by trying to understand how social actors, alone or in groups, learn to commit acts of extreme violence. Kenney (2010) suggests that, "like other forms of criminal deviance, terrorism requires expertise that combines knowledge with practice. Terrorists with knowledge and practical experience are more likely to carry out 'successful' attacks than those lacking both of these essential qualities. However, some extremists are more informed — and experienced — than others" (p.18). He also claims that a preventive approach that would apprehend such people before they act must therefore seek to exploit these areas of learning that precede their acts (Forest, 2006; Jackson et al., 2005; Kenney, 2009, 2010). Several essential works of criminology deal with the social learning of delinquency, including Tarde (1890) and his laws of imitation, Sutherland (1947) and his theory of differential association, and even Becker (1963), who has proposed a framework of learned justifications for deviance and the development of deviance through the process of evading social constraints.

Models attempting to explain the process of radicalization leading to acts of extreme violence are not only diverse but only a few researchers are interested in aspects other than ideological mindset. Approaching the issue from the perspective of criminology, with reference to criminological theories, suggests that the process of radical commitment leading to acts of extreme violence could be similar to Sutherland (1947) theory of differential association in criminal behavior, which proposes that there are nine elements involved in committing criminal actions. Of most interest here is his idea that delinquent behavior is learned: an offender

engaging in delinquent behavior must, among other things, learn a certain number of techniques in order to commit crimes. This learning takes place through interactions with peers, following the same mechanisms as all other human learning. Such learning includes, on one hand, techniques to commit the offense, and on the other, the adoption of certain types of motives, drives, rationalizations, and attitudes. The technical aspects involved may be more or less complex depending on the action being undertaken. Finally, the fundamental principle of the differential association theory proposes that an individual's choice of delinquent behavior is caused by a stronger influence toward this type of behavior than toward non-delinquent behavior. Individuals are affected by both the positive and negative influences of their peers, which can have a significant effect on any decision.

I propose that the field of research into radical commitment be enlarged so that any conceptual model for understanding the commission of an act of extreme violence takes into account the whole acquisition of detrimental capital, including areas of learning that extend from ideological motivation to acquisition of physical skills. Detrimental capital is defined as the culmination of all forms of learning that enable or benefit the commission of an act of violence. In other words, it is an asset allowing some success towards the use of violence for one who owns it and it is detrimental since it harms or it is likely to harm someone or something. As this analytical framework suggests that behavior must be learned, it inevitably suggests that some competency is required. As described by Villeneuve (1991), competency is an evolving process, a series of steps in which learning is linked to make a whole. I suggest using the competency framework, which is firmly rooted in the sociology of work, to facilitate and enhance our understanding of the phenomenon of radicalization. This framework involves three key elements – knowledge, skills, and attitudes (KSA) (Bourthis & Chehevert, 2009; Delaware Le Deist & Winterton, 2005; Stroobants, 1993; Villeneuve, 1991). Taking Sutherland's theory into account,

motives, drives, and rationalizations are differentially associated to attitudes, while learned techniques are related to physical skills and tactical knowledge that provide competency. More specifically, acquiring detrimental capital is understood to be strategic, tactical, and operational. On this perspective, the radicalization process can be approached as an acquisition process of detrimental capital leading to competency to carry out acts of extreme violence. The capital involved is defined as:

- the **strategic** development of attitudes towards violence;
- the assimilation of **tactical** knowledge required to plan the action;
- the acquisition of physical, manual, and **operational** skills related to the *modus operandi*.

These three aspects of detrimental capital are not essential to radical action, but they affect the nature of any such act and the risk that it will occur. In fact, I suggest that an individual who has acquired these three levels of detrimental capital is better prepared to commit an act of extreme violence and will have a better chance to be efficient in its commission. The introduction of this concept has several significant contributions both in terms of theoretical knowledge and practical application. First, unlike most theoretical approaches to explain the use of violence, detrimental capital is shifting to a more thorough assessment of “how” this process goes, this without completely ruling out the “why” question. It thus contributes to the advancement of criminological knowledge on social learning theory and to the development of a distinct approach to better understand the process leading to the use of violence.

In order to better understand the prejudicial aspect of acquiring detrimental capital, part of the analytical framework developed by Tanner (2011) to explain the Rwandan genocide of 1994 is helpful. Following Arendt (1963) and her studies on the banality of evil, Tanner proposes a theoretical framework that includes individual banalization practices that can lead to “moral judgment anesthesia.” Mass violence is partially explained as the result of a banalization of

practices that ensures that “the gestures underlying the killing of individuals are not as unfamiliar to the actors as they seem to be at first sight” (Tanner, 2011, p.285). Tanner presents this banalization of practices as a set of mechanisms of banalization that operate through similitude, familiarity, idea, and repetition. For Tanner, banalization through similitude occurs when a person comes to see as banal a gesture that can be used to commit an act of violence. For instance, Rwandans frequently had to use machetes in the time preceding the 1994 genocide, including to kill chickens, although generally not to kill humans. In terms of banalization by familiarity, Tanner again refers to the use of machetes, particularly the effect of this practice on a living being. The banalization of the idea is associated with the various rationalizations that an individual can offer to explain extremely violent practices. Tanner suggests that during the genocide the Hutus “were no longer exterminating Tutsis, fathers, mothers and children, but only cockroaches or living creatures” (Tanner, 2011, p.285). Finally, banalization by repetition occurs for different practices, as long as they are repeated. In this study, we will be assessing whether MILSIM is such a banalization mechanism, and whether it also contains the moral judgment reduction invoked by Tanner.

Previous studies on violent and ideological radicalization do not present an appropriate model for understanding the nature of the processes leading to the commission of an act of extreme violence. One of the principal reasons for this failure comes from an overly restrictive conceptual definition of radicalization and an equally restrictive consideration of the phenomenon. Only few researchers see the path to radical action as a learning process (e.g. Cotter, 2006; Crettiez, 2011; Forest, 2006; Jackson et al., 2005; Kenney, 2009; Likar, 2011; Nesser, 2008). However, all approaches based on a strictly ideological orientation are limited in relation to prevention, since, semantically, radicalization is a hardening of ideological stance toward the radical foundations of the held ideology, which creates even less possibility for

negotiation (Mandel, 2010). Studying the processes of radicalization from a single ideological perspective is insufficient to understand and avoid action in a situation where there may not be any possibility for negotiation or which takes place after a medium-long term development of ideological beliefs. We must continue to be interested in motivations, but it is equally important to consider the learning involved in obtaining the techniques required to commit the extreme act of violence. As learning and ideological motivation can take place independently, risk must be evaluated in terms of both motivation and the detrimental capital an individual has obtained and the competency that results. This article will therefore focus on the process of acquisition of detrimental capital in an attempt to counter entrenched intuitions about the radicalization process. I argue that detrimental capital can be acquired by individuals, even where law enforcement agencies are unable to establish that there has been ideological radicalization, through activities such as location scouting, weapons training, explosives manufacturing, flight training, and regular consultation of websites dealing with inciting terrorism. The research question then becomes: does exploring the acquisition of detrimental capital through civilian military simulations allow us to better understand the process that leads to the commission of an act of extreme violence?

The mixed methods approach and the use of an induction-based exploratory sequential process

The first methodological approach considered was interviews with people highly involved in the MILSIM community in Quebec. However, there is no scientific literature that could help in selecting participants within this marginal environment, where access is limited (Abrams, 2010). In order to understand what is learned in these simulations, it was important to attempt to reach the most advanced groups that provide military training simulations in Quebec. Criteria regarding the level of advancement were based on considerations of realism in all

activities, the diversity of specific training, and a comprehensive approach to training. As it was impossible to know exactly which groups met these criteria, and therefore who to talk to, I first had to define more precisely what constitutes the practice of MILSIM and what is being done by the over a hundred groups listed on public MILSIM websites. An inductive mixed methodology was therefore chosen

I initiated a first data collection phase through field observation and completion of surveys by all groups I had met during field work. During 15 observation sessions I had met 35 spokespersons of MILSIM groups from 11 of Quebec's 17 administrative regions. This allowed me to observe training and simulation activities, as well as individual interactions. In addition to the field notes made on the basis of this observation, a survey was completed by a volunteer spokesperson from each group which made it possible to build a quantitative database designed to paint a descriptive picture of the groups to which they belong and to learn more about the type of simulation and training sessions they undertake. The survey had 67 questions divided in three different sections: one section dealt with the group itself, one with simulations, and a last one with training. As I was counting on a snowball effect to meet other MILSIM groups and attend MILSIM events and training, I attempted to build trust from respondents by completing the surveys directly on the field (Condomines & Hennequin, 2013; Parizot, 2010). This made it possible to establish a close relationship with respondents, while also directly observing their actions (Chauvin & Jounin, 2010).

Semi-structured interviews were later conducted with 7 respondents from the groups identified as being more central and active in the MILSIM community. Respondents had been involved with MILSIM for several years, were accustomed to organizing simulations, and were also heavily involved in the development of their community (Deslauriers, 1991). This method of non-probabilistic purposive expert sampling provided a homogenous sample of MILSIM

participants that involved people using both paintball and airsoft guns as weapon simulators (Pires, 1997). Interviews were conducted with four groups who used paintball guns, two groups who used airsoft guns, and one group who used both. I opted for semi-structured interviews that, unlike open-ended exploratory interviews, permit a closer examination of different aspects of simulation procedures and training that have not been sufficiently explored or even considered in the previous data collections (Desanti & Cardon, 2010; Deslauriers, 1991). The interview grid included themes and sub-themes on Quebec's history of MILSIM, the functioning and management of a MILSIM group, the marginality of the activity, and the various skills participants acquire during simulations.

QUANTITATIVE-QUALITATIVE SEQUENTIAL EXPLANATORY MODEL

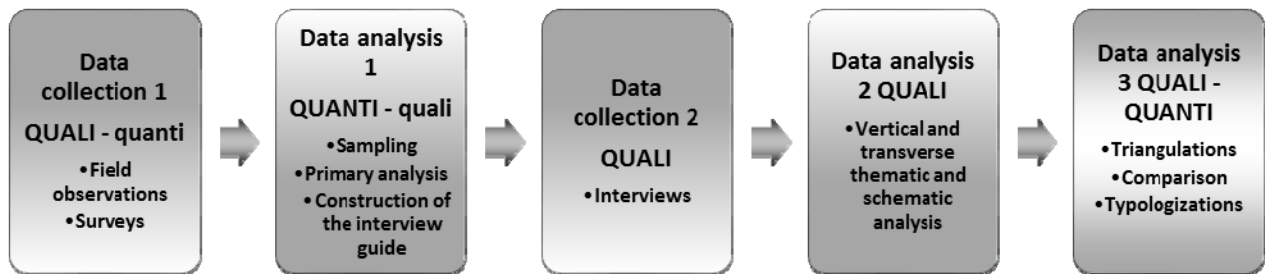


Figure 7: Mixed methods model

This methodology, as shown in figure 7, constitutes a quantitative-qualitative exploratory sequential analysis with nested samples (Aldebert & Rouziès, 2011; Collins et al., 2007; Collins et al., 2006; Condomines & Hennequin, 2013; Creswell, 2013; Creswell et al., 2003). In addition to the two previous phases of data collection, I conducted three distinct stages of data analysis. The first stage explored the MILSIM population in order to select respondents with whom to

conduct interviews. This was done using the quantitative database derived from surveys. At the same time, I made a primary analysis of my field notes in order to construct an interview guide based on the information collected so far. In the second stage of analysis, I reduced the qualitative data through a thematizing process based on a top-down method that permits horizontal analysis, in order to further corroborate, triangulate, and explain the particularities of the data, as well as developing typologies for the third stage of analysis (Desanti & Cardon, 2010; Deslauriers, 1987, 1991; Gavard-Perret & Helme-Guizon, 2008).

Who are they and what do they do?

Since this is a marginal environment that had not previously been the subject of scientific research, this section provides a descriptive picture of individuals and groups engaged in this practice to further develop understanding of MILSIM activities, especially with regard to simulation and training. The survey completed on the field showed that almost every individual engaged in MILSIM was part of a group, sometimes called a “team.” These groups are, on average, active for 5 years. Average age of members is 25 years, and most of them engage in day-long MILSIM at least twice a month. Most members are young men, mainly Caucasians, but more than a quarter of the groups have members from other ethnic groups. Members come from diverse social and professional environments, but almost every group included one or two members who were or had been in the military or were working in the security or policing sector. These organizations are divided into different communities based on whether they prefer paintball or airsoft weapons, and then in terms of the type of MILSIM activity they prefer: roleplaying, tactical combat, re-enactment, and so on. Two-thirds of the groups in the study used paintball guns. All groups, no matter how their simulations were oriented, were militarized to some degree. They all have certain standards regarding uniforms and equipment for simulations, and, as illustrated by our respondents, most groups are managed according to a form of military

chain of command, with members ranked on their experience, their leadership abilities, and / or their involvement in the group.

“If you bring a lot to the team, you deserve to be one of us. One might have a little less technique, but he is spending his time talking with other people, promoting the group and everything, he deserves a reward in return, he deserves his ranking. Then, I use numbers to see who is first-lead, second-lead, third, fourth... Let’s say I go with their leading skills.” (Interview, Respondent 4, 2014)

“We operate according to the level of involvement and seniority. Seniority takes second place after involvement, because we have players that have been in the team for long time, but are not very active members. They only sometimes come to games and we are lucky to see them for training, so they were totally withdrawn from the first place to make room for new recruits coming in who involve themselves, at least they are able to bring their vision to the team and to bring it a little further.” (Interview, Respondent 5, 2014)

Some of them also manufacture parts of their tactical equipment, including weapon parts and pyrotechnic material. Most also create props and accessories to enhance the realism of simulations. Again, there is variation in these materials, from groups that acquire original equipment from the Second World War to groups that have the same hardware as a real Army corps, as explained by one of our respondents.

“That's why I really see my team as a corps. We have everything to sustain our operating needs, everything. And I am not just referring to vehicles and tents and all that – it is also about manikins, missiles, mines... we have it all. Snipers, machine guns, we have at least 5 of them, we have 4 or 5 sniper guns. We have everything, everything, everything in this team to ... All that we lack is anti-personnel mines, because the project has been sleeping for 5-6 years because I have not done it, but we have 20–22 claymores. Listen, for me, it is an Army corps...” (Interview, Respondent 6, 2014)

Most simulations took place in mixed fields, woodland surroundings with basic structures, or completely natural fields. However, a significant number of simulations also take place in more urban areas. This distinction is related to the higher frequency of purely conventional military scenarios, as opposed to those involving Special Forces, private military

companies, or police. Most of the scenarios used are inspired by current conflict situations around the world and over time. However, some groups also simulate post-apocalyptic/futuristic experiences or reconstruction of major historical wars. I have previously noted that this activity can be seen as marginal, but almost half the simulation organizers I met use volunteers for non-player character roles in simulations. Participants generally play roles that involve intervention, such as Special Forces or SWAT, but when an opposition force is required, some have to take on the role of rebels, criminals, and so on. Even when the simulation involves an intervention, there are always some participants opposing the intervention force. People therefore need various levels of training in different techniques in order to be more efficient in playing their roles. Before going deeper into the different techniques that are learned for or while doing MILSIM, it is important to understand how different participants define MILSIM, definitions that are based mainly on their motivations and the importance they give to realism, while recognizing that realism does not have the same definition for everyone.

For the entire population being considered, military simulation consist in simulating, as closely as possible, military situations. However, it is in terms of the "as closely as possible" that the definition of realism differs from one group to another. Simulations involve two main components where realism can be displayed. Some groups emphasize the contextual realism of the simulation environment. That is to say, they emphasize the realism of the scripted scenarios used in simulation and participants' roleplaying. Importance is placed on implementing the most plausible scenarios and playing roles that reproduce what a real person in the same situation would do. During observation session #8, a participant told me that, for him, fully entering his role was most important, in addition to all the little touches of the realism of the environment in which he plays, so that at some point in the day he really feels like he is actually there. The second aspect in which realism can be illustrated is more technical and results in a particular

emphasis on the use of realistic armed combat techniques and the use of real military equipment, which is sometimes heavy and ungainly for simulations. In this context, the participants may train hard to master real fighting techniques, such as those that would be used in a real military context, rather than substituting gear or techniques adapted to the minimum required by the simulation rules, as illustrated by one of our respondent.

“...we realized that going too much into the military, we were missing an aspect of the simulation, the performance aspect in the simulation if you want. That’s a big dilemma. Lots of people will prefer to wear less gear to be more efficient, but somewhere, it’s a shame because you lose the realistic side because of it.” (Interview, Respondent 5, 2014)

Of course, whether they are going for contextual realism, technical realism, or both, the groups have different levels of realism, as shown in figure 8. The level of technical realism is based on members’ emphasis on realism in general to which was added points for each member trained in fighting techniques or with a background in which real combat techniques had been taught⁸. The level of contextual realism is also based on members’ emphasis on realism in general, but here points were added based on their propensity to simulate realistic environments in scenarios and for their use of non-operator characters in simulations⁹. Regardless of the level of realism they work toward, or the type of weapons they use, groups are also defined by their emphasis on a certain professionalization of simulation. Professionalization is indicated by a higher frequency of activities and the seriousness with which these activities are undertaken. Some participants take simulations more lightly, others more seriously, and, as we can see in figure 8, this level of involvement seems to be related to a higher level of technical realism. Also, we can see that there are few ambivalent groups on the technical level of realism. They are either significantly interested in it or only minimally interested. From the graph, we can see that

⁸ “Level of technical realism” = own consideration for realism score on 10 + involvement in specific training score on 10 + number of military members score on 10.

⁹ “Level of contextual realism” = own consideration for realism score on 10 + involvement in realistic scenario score on 10 + civilian roles in scenario score on 10.

professionalization seems to be related to a higher tendency toward technical realism, regardless of concerns for contextual realism. Thus the level of contextual realism that groups achieve, as opposed to their level of technical realism, appears to have little to do with their level of involvement. Most groups, however, seem to pay more attention to contextual realism, which could be expected since MILSIM is by definition based on scripted scenarios. There seems to be a general trend toward a proportional relationship between both levels of realism. For example, group 31 is one of the groups that reached the highest degree of realism in both aspects, and it is one of the groups that has a higher frequency of training. However, group 20, which is a group that essentially does WW2 re-enactments once or twice a year, still achieves a considerable degree of realism, even if they are the group that does MILSIM least frequently.

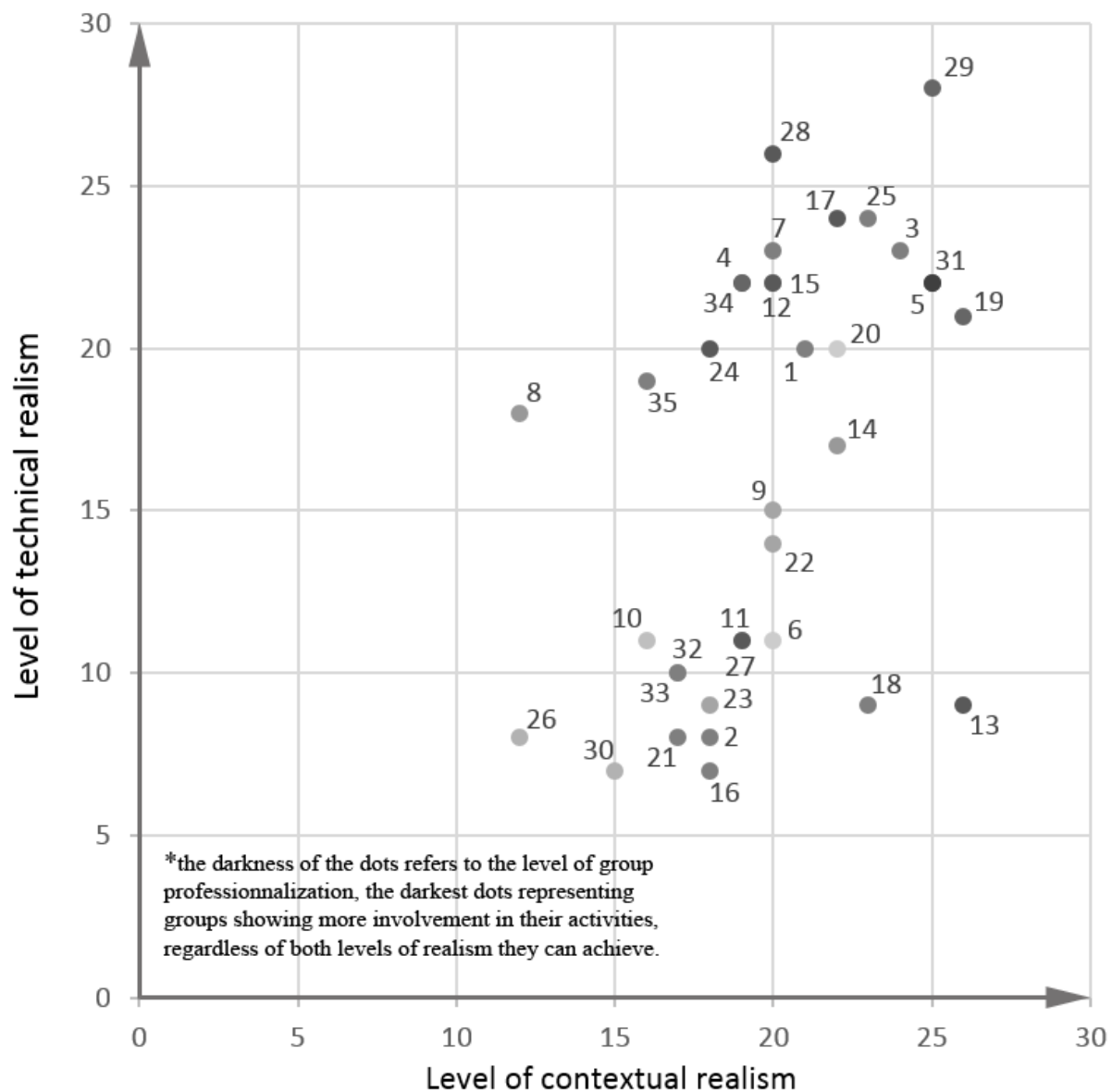


Figure 8: Levels of realism for groups that responded to the survey (n=35)

What about detrimental learning?

My surveys show that approximately half those in these groups do some training in specific roles while one quarter do only general training and the rest have no training. Some see the scripted simulations as providing general training. Specific training generally involves the roles of officer, medical technician, engineer or sapper, heavy gunner, and scout or pathfinder. Only a few groups also train individuals as shield men or snipers, probably because the first role

is only useful in battle scenarios that take place in close quarters, and paintball does not provide an effective setting for the second. General training is more popular and usually involves general techniques rather than specific ones. As intervention roles are the most common, training focuses on basic military tactics for movements, dynamic entries, simultaneous assaults, and diversions. Only a few groups provided training in tactical shooting, VIP or high value individual protection, strategic planning, reconnaissance, radio and hand signal communication, woodland survival, camouflage, pyrotechnic handling, hand-to-hand or knife fighting, and stress conditioning. On the other hand, several groups trained in opposition techniques, such as hostage taking, defensive firing positions, guerilla techniques, evasion tactics, suicide missions, and so on. Much of the training was related to armed combat techniques, and some of the training have involved detrimental capital that could be part of a process leading to commission of an act of extreme violence.

First, the environment in which participants perform simulations provides numerous opportunities for strategic detrimental learning, even if this is not the main purpose of the activity. When Tanner (2011) speaks of the banality of similitude and familiarity, he is referring to a process by which an individual becomes accustomed to a gesture or to the effects of a gesture that can be used to kill someone. In military simulations, an important part of the activity consists in aiming and shooting at someone. Operators learn to simulate murder and the choice of whether or not to kill someone for the success of the mission and its objectives according to pre-established rules of engagement. In addition, depending on the level of contextual realism involved, the operator will know if the opponent was hit, since the participant will simulate an injury, more or less expressively. As one of the respondents said:

“There are times, let’s say you get hurt, those who cry out medic like crazy, they howl their lives out there, and screaming like that, I’m sure it makes them feel good somewhere. Sure, it makes something get out and you know, he can yell anything, he can shout insanities or swearing as he wants because he got hit. But it’s correct if it makes

something out and it's good and it adds more on gameplay because there, people are like, he was wounded, he was wounded, and you hear it, and that's fun. It makes people more into it, and after that someone else gets wounded, and then someone else ... and slowly, it goes on, the mood becomes more and more realistic.” (Interview, Respondent 3, 2014)

Injured people screaming becomes more usual, and participants are then no longer surprised by such reactions. Participating in such a situation also provides a learning opportunity for stress management and military discipline. Operators learn to act despite stress, and they learn to command submission as well as reinforcing their physical and psychological endurance. The best operators must be alert and must understand the situation on the ground, even those who are not leading. During observation session #9, one of the team leaders said that he really wants to push training at an upper level in all aspects, so that no one can tell the difference between the difficulty of their training and that of the military Special Forces. He told us that they often push so hard in training that participants are sick. During tactical shooting training, for instance, they deliberately hit themselves, to increase their level of endurance and to learn to continue performing despite the pain. Although such high intensity training is not used by all MILSIM groups, training is based on the practice of war. It also includes some rationalization of violence through the use of terms that do not directly describe violent actions. For example, seeking to "kill" everyone in a building is often described by expressions such as "cleaning up" a building or "clearing" it. Those in the opposing forces are encouraged to act brutally and as if they do not fear death. All these features seem to show some banalization and rationalization of violence that may have an impact on the mental capacity of an individual to commit an act of extreme violence. If we refer to Tanner's (2011) framework and examples, it seems that these are the same kind of banality of idea and rationalizations that influenced the radicalization of Hutus in Rwanda's genocide, part of a progression toward seeing other human being as cockroaches and losing all empathy for the "other." Finally, this training exercises in stressful environments are

close to what Tanner (2011) calls the banality of repetition. The more an individual trains, the easier it becomes to execute these types of operational techniques in such conditions.

If we look more closely at the tactical and operational learning provided in MILSIM, we see that most of it is linked to armed combat. In MILSIM, operators learn to implement combat tactics and strategies. In other words, they learn to prioritize goals and implement strategies to achieve them. Most operators have experience with different scenarios, and the more experience they gain, the better they are at knowing how to deal with different situations, and which strategies are effective. They also learn to adapt themselves to their environment and analyze it, so they can be as efficient as possible. This requires adopting different combat techniques depending on the field and the desired goals. Military knowledge assimilation involves both individual knowledge and collective knowledge. By individual knowledge I mean, for example, the ability to choose the appropriate equipment and be able to set it up in an ergonomic and efficient way as well as the ability to deal with the immediate environment, such as doors, windows, viewing angles, and so on. Operators must also manage their ammunition, correctly identify threats, and understand the effectiveness of various camouflage techniques. As well, they should be aware of intervention and/or opposition techniques, such as those mentioned earlier. Collectively, they learn about group moving formations, as well as offensive and defensive formations. They also develop several communication methods, both verbal and with hand signals. This knowledge is less useful unless it can be applied to individual situations, which is why many of the MILSIM groups provide training in use of operational techniques.

The level of realism involved in the use of operational techniques depends on the way groups define MILSIM and their motivation for taking part. Even if they adapt their operational techniques to perform better within the MILSIM rules rather than striving for greater realism, the fact remains that they are learning combat techniques that may be transferable in varying degrees

to real combat situations. For example, reloading techniques for an upper feed paintball marker have nothing to do with real weapons. In contrast, as one of our respondent said, the use of airsoft launchers is very similar to that with real rifles or handguns.

“The new gas versions, it is awesome, even your bolt catch and release, it works like a real one, we are at this point now, somehow, and that's what attracted me more toward airsoft than paintball. Also because the first time I shot a handgun, a real one, I had airsoft experience and when I got on the real one, I already knew how it worked. The slide was really harder than I was expecting, but yes, regarding the functioning, I understood everything. I knew how to get out the magazine, I knew how to rack the slide to pop out the last bullet remaining in it, and when I fired, I knew how to line up the sights properly...” (Interview, Respondent 5, 2014)

The idea behind training is that diverse movements are executed repeatedly and as often as possible, so that the action becomes instinctive and effective. This is the case with manual techniques, as well as hand signals and vocal or radio communication. With regard to manual techniques, groups trained participants in the handling of various weapons, such as dealing with guns, rapid reloading, tactical shooting, throwing hand grenades, and pyrotechnic manipulation involving fake explosive devices (IEDs, C4, etc.), claymores, booby-traps, or rocket-launchers. As with any real military training, more technically realistic groups also included physical training – pushups, sit-ups, mountain climbing, running, and so on.

“... we run for about 10 or 15 minutes in the summer, or something like that, and sometimes we do small special training exercises for physical strength –pushups, sit-ups, mountain climbing – any such exercises, or things that are a little harder, like holding our rifle with our arms straight out at to our eyes for 60 seconds or things like that.” (Interview, Respondent 4, 2014)

Fewer groups provide training in opposition techniques but those who aim at a certain level of performance achievement make sure that those involved have at least minimal operational expertise in this aspect. In terms of intervention techniques, groups, depending on their interests, seek to develop two different strands of operational techniques. On the one hand,

there are typical military combat techniques, such as those used in conventional warfare, house clearing, surveillance, patrols, prisoner and civilian management, reconnaissance, and target identification. On the other hand, some train in arrest and handcuffs techniques, dynamic entry, close quarter battles, and VIP protection, skills that are usually specific to police or Special Forces. Finally, regardless of whether the group emphasizes typical or elite military combat techniques, some groups also provide basic training in outdoor and wilderness survival.

Operational techniques are trained over and over, but although the movements are executed repeatedly, they are not necessarily executed exactly as they would be in the actual commission of an act of extreme violence. The learning, although for a similar use, must still be adapted to the new vocation, and therefore is not directly transferable. Many techniques mentioned, both tactical and operational, are not directly transferable to actions of extreme violence, but there are others that can be effectively transferred. In evaluating the potential risk posed by various tactical and operational detrimental capital learning, it is important to distinguish capital that is directly transferable from that which is only indirectly transferable. For instance, training in police techniques is not primarily intended to provide individual skills and knowledge that could be used to commit an act of extreme violence, but someone who has learned such techniques can easily adapt them, increasing the ability to commit such an act. This aspect determines the detrimental capital of these techniques: they can be diverted from their normal use and are directly transferable from simulation to reality.

The battle between favorable and unfavorable definitions of deviance

In the previous sections, I noted the aspects of MILSIM that could contribute to acts of violence, but an important part of Sutherland's differential association theory, the mutual influence of favorable and unfavorable definitions related to delinquent behaviors, has not yet been fully explored. As we have seen, strategic learning of detrimental capital through MILSIM

could be related to adoption of delinquent behaviors. As well, field experience provided examples of forms of banalization reflecting practices described in Tanner's (2011) analytical framework, such as banalization related to similitude, familiarity, repetition, and even ideas. Thus, these forms of banalization are believed to influence the moral judgment of participants. However, at no time during the study did it appear that the simulation environments I observed were encouraging radical ideological indoctrination. Instead, they were providing unfavorable definitions of delinquent behavior. Research has shown that acceptance of extremist ideology is often related to the opinions of influential members of a group or a community (Conway, 2012; Nesser, 2011). Simulation group leaders and organizers, in contrast, work to avoid unwanted behavioral overflow, in part to ensure their freedom of action and their right to undertake such simulations. Based on what I saw, heard, and was told, MILSIM leaders are very aware of the marginality of their activity, given Quebec's dominant social norms concerning the use of firearms, even if the firearms used are not real. Influential members of these groups consistently remind participants of the established norms and educate them on behaviors to be adopted in such activities.

“...the speech is always the same: maintain respect for your sport. Not necessarily for other players or anything, maintain it for the sport. You do not want us to be seen like crazy guys, because if you talk to people who are not into paintball or airsoft, everyday people, if they could see us going, they would think we are, as in the United States, those who arm and train themselves, and are preparing for Apocalypse. We could often be seen as these people, and in fact, it is just a hobby for us.” (Interview, Respondent 2, 2014)

As this quote demonstrates, organizers act to observe and censure any form of aggression that could harm MILSIM's reputation. In addition, event organizers explained that they are careful about the scenarios presented, especially those that are based on real situations and that might be the subject of debate or could cause unwanted reactions by participants. Also, they are careful in dealing with scenarios that could cause overflows, such as those that could generate the use of

hate speech. One way they deal with such scenarios is to use fake names for characters, groups, or places in order to maintain a certain distance from the actual situation on which the script is based. For instance, one of the communities I observed was doing re-enactment simulations of World War Two battles. However, even if half of the participants were playing roles as members of the Wehrmacht Heer, Fallschirmjäger, Waffen-SS, and Volkssturm. Nazi symbols were not explicitly displayed. As well, it was clearly stated on their website that they were “not a neo-Nazi organization” and that “[the organization] never supports the ideas, ideals, goals or aspirations of any extremist group or right-wing groups.” While the overall objective is to make the simulation as realistic as possible in every aspect, participants are constantly reminded that they must not forget that this activity is only a game and that, as a respondent said “we are training for fun, and not training for war” (Interview, Respondent 1, 2014).

As well, it appears that the diversity of participants also has a regulating influence on participants’ behaviors in simulations. As noted earlier, among the groups I met, over a quarter included members from different ethnic communities, and many came from different social and professional backgrounds. This diversity can be seen as a “non-radicalization” (Cragin, 2014), or radicalization resistance factor. The MILSIM groups also lacked factors often found in environments associated with radicalization, such as inequality, repression, or contact with radical influences (Khalil, 2014). Almost all groups had military or ex-military members, and groups with more such members had greater discipline and more rigid structures. These members were also very aware of safety standards when handling firearms, which influenced other members to deal with markers and launchers as if they were real weapons, thus making them aware of the possible dangers and threats posed by firearms.

I observed many positive demonstrations of informal social control in the different groups. For instance, during observation sessions 8 and 11, I had the chance to chat with two

participants who were willing to discuss their previous experiences and the reasons they were interested in MILSIM. The first was a former drug addict and for him MILSIM provided an adrenaline rush comparable to that found in many extreme sports. As well, he said that MILSIM allowed him to escape psychologically from everyday life without having to use drugs, as he had done in the past. The second individual was motivated more by the fraternal bonding and his devotion to the group. He had an extensive criminal history, but had found a new peer network through MILSIM and claimed that it had prevented him from going back to his old crowd, partly because he now had new groups of friends in MILSIM but also because he now spent his free time involved in group activities. There is thus some level of self-regulation by members of this community, which arises mainly from the constant efforts of influential people in the community and has an important impact on the behavioral orientation of the participants.

Conclusion

This article focused on presenting a socio-criminological and critical approach of the radicalization concept to a situation that could be involved in a process leading to an act of extreme violence. The study was based on exploration of an environment in which people could be learning techniques that would make them better able to commit such an act, that of Quebec groups involved in military simulation using paintball and airsoft weapons. These groups, operating within a recreational perspective, take part in scripted simulation activities in which they do their best to reproduce military situations. Recognizing the importance of studies on the banality of evil, I suggest that the conceptual debate on radicalization could be improved by introducing a criminological approach, particularly Sutherland's differential association theory, as well as an analytical framework taken from the sociology of work. The study used a mixed methods approach that included data from ethnographic observation, quantitative surveys, and interviews. It revealed that groups had different levels of interest in contextual and technical

realism and, based on these levels of interest, were providing more or less realistic training in offensive and defensive combat techniques, primarily as they applied to armed combat. These training sessions allow participants to acquire detrimental capital that meets the three key elements – knowledge, skills, and, to some extent attitudes – that have been suggested as necessary to commit an act of extreme violence. This activity provides an opportunity to develop some of the attitudes involved in banalization of the practices involved, as well as allowing participants an opportunity to gain a range of tactical knowledge that could be used in the commission of an act of extreme violence. Participants also develop manual skills that would enable them to execute this kind of action. However, informal social control is provided by both the diversity of actors involved and attitudes of in-group figures of authority, who constantly act to influence participants to avoid adopting delinquent behaviors. While, probably because of such social controls, I did not find any group or individual who seemed to be using MILSIM training for harmful purposes, we cannot dismiss the possibility that with or without the support of MILSIM communities, an individual can use this type of training in a delinquent purpose. Therefore, it is also important to remember that no matter how much a group may seek to create the most realistic simulation possible, it is still a simulation and may not represent reality in many aspects. Aspects of the limits of simulation were raised by respondents and while they are not discussed in this article, it is important to mention that participants' lives are never really endangered, which creates a significant difference between a simulation and a military combat situation. Thus, it makes participants to act differently, and to use techniques that are not appropriate for real combat. One of the respondents, an active member of the military, told me that the MILSIM environment does not actually resemble a real combat environment.

“I mean, because a combat situation, it has nothing to do with this. I mean, chaos, and, I mean, the real violence and you know, I mean the real war ... Someone who is doing MILSIM to learn to properly react in a combat situation is probably not at the right place.” (Interview, Respondent 1, 2014)

The empirical data from this study suggest that a violent ideology may be required to engage in extreme violence, but it may well rely on wider learning processes we need to understand. Introducing Sutherland's differential association theory, originally proposed to explain criminal behavior, to such studies can encourage better deconstruction of such social environments and aid in assessing their relevance to the development of delinquent behavior. In addition, the study reported here supports the non-deterministic aspect of Sutherland's theory. Based on the present study, the MILSIM environment provides a great deal of detrimental capital, but some of this learning is not directly transferable to a real context. I suggest that identifying and evaluating the relevance of various kinds of detrimental capital to a potential act of extreme violence, as well as addressing environments in which the learning that provides such capital can take place, would make it possible to deal more effectively with prevention efforts or antiterrorism laws, and to improve their efficiency. Such research should focus on investigation of specific activities and people that looks at detrimental learning, behaviors and influences, rather than looking at general behaviors or beliefs. It is important to pay particular attention to a wider diversity of activities in order to better understand what leads to violent action. Such an approach would include a broader and more comprehensive vision of what happens during the process leading to an act of extreme violence and would also help to better explain the reasons that an individual directs this type of violence toward a particular target or uses a specific mode of action. Other potentially detrimental learnings should be investigated in further studies, such as survivalism or other self-defense trainings.

CHAPITRE 4 :

Conclusion

Dans l'article qui précède, nous avons fait une démonstration du caractère préjudiciable de certains apprentissages effectués lors de simulations militaires, et avons davantage axé cet article sur une meilleure compréhension des processus de passage à l'acte. Ainsi, sans laisser complètement de côté la première partie de notre objectif général de recherche, nous avons principalement orienté notre travail vers la seconde partie de cette question. Rappelons d'ailleurs que cette première partie de notre question de recherche visait plus largement à explorer en quoi consistent les simulations militaires. Or, le matériel qualitatif que nous avons amassé pendant notre collecte de données contient de nombreuses observations intéressantes sur les limites du réalisme que le MILSIM peut présenter. Nous croyons donc qu'il est pertinent de les aborder dans le cadre du présent mémoire en supplément de notre article, puisque la description de celles-ci et des impacts qu'elles ont sur les simulations mettront en lumière plusieurs illustrations concrètes du fonctionnement de ces simulations. De plus, pour donner suite au travail accompli dans l'article qui précède, cet exercice contribuera à une meilleure compréhension du caractère préjudiciable des apprentissages effectués au MILSIM. Pour conclure cette discussion, nous proposons un certain nombre de recommandations d'ordre sécuritaire basées sur les observations que nous avons faites dans notre milieu de recherche. Ainsi, le présent chapitre vise à apporter un complément aux résultats présentés dans l'article du chapitre précédent et à exposer les conclusions de notre mémoire.

Discussion sur les limites du réalisme en simulation

L'exploration qualitative nous a permis de nous intégrer pleinement dans notre milieu de recherche et a été un choix de méthode judicieux dans la mesure où, grâce à elle, nous avons pu prendre conscience d'aspects particuliers du MILSIM que nous n'aurions pas pu voir par la conduite d'entretiens ou la distribution de questionnaires. Lors de ces observations et pendant les entretiens, nous avons pu discuter avec les participants de leur perception des risques que pouvait

comporter une augmentation de l'entraînement au moyen de simulations militaires dans notre société. À ce sujet, plusieurs participants ont fait allusion à de nombreuses limites qui contraignent le réalisme dans la pratique des simulations militaires. Nous avons donc catégorisé l'ensemble de ces limites en trois catégories : intrinsèques, réglementaires et logistiques.

Les limites intrinsèques

Les limites intrinsèques à la pratique du MILSIM renvoient au réalisme qui s'impose par la nature même d'une simulation, ainsi qu'à la perception qu'en ont les participants. Par définition, une simulation n'est pas *réellement* la chose qu'on simule. Ainsi, le fait que la vie des participants, agissant comme civils ou comme opérateurs, ne soit pas réellement en jeu, de même que le fait que ces participants ne s'exposent pas à des blessures ou à des conséquences graves sont des facteurs qui jouent un rôle important dans le déroulement des simulations.

« Après ça, bien c'est les balles. Je veux dire, tu as pas mal moins peur d'une balle de paintball, tu vas être pas mal plus fantasque dans ton jeu, même si t'essaies de ne pas être tiré, que si c'était vraiment une vraie balle. » (Entretien, Répondant 2, 2014)

En ce qui concerne la peur, il semble qu'une simulation puisse mettre ses participants dans un état psychologique non pas comparable à celui caractérisant une situation de combat réelle, mais pouvant cependant avoir un impact sur leurs comportements. Pour un de nos répondants, cet aspect psychologique du MILSIM est particulièrement important, et il semble également que l'adrénaline procurée par la peur fasse partie des motivations de membres de son groupe.

« Que ce soit juste de la bouboule, tu le sais qu'il va te la tirer en pleine face. Même si t'as un masque, des fois, elle fesse en [juron], surtout de la balle de poudre, et c'est ce que j'aime de la balle de poudre. OK, c'est plus dangereux, ou de la *first-strike*, écoute, le gars est tellement conscient qu'il va avoir mal, et s'il est capable d'avancer malgré cette peur-là, il devient encore plus un combattant. [...] Et ça, dans mon équipe, c'est comme ça. Si tu enlèves l'impact, si tu enlèves la peur, si tu enlèves le son, si t'enlèves juste un son d'explosifs dans le ciel, de feux d'artifice qui pètent et que tu as les genoux qui flanchent, si tu enlèves tout ça, il ne te reste pas grand-chose pour faire une simulation de réalité. Il te reste rien pantoute mon gars... » (Entretien, Répondant 6, 2014)

Outre cet aspect, comme il s'agit d'un jeu de rôle, chacun doit bien sûr jouer son rôle du mieux qu'il peut, notamment lors d'interventions auprès de civils, mais sans vivre *réellement* la situation qu'on veut lui faire vivre. Le degré de compétence et de volonté qu'un participant peut avoir pour l'intégration réaliste d'un rôle diffère d'un participant à l'autre.

« Alors, je pense que tu as deux espèces de mentalités dans notre communauté. La mentalité très militaire, très sérieuse, ceux qui se tiennent un peu comme une compagnie, une corporation, quelque chose de, qui doit produire, qui doit arriver à un résultat. Et à l'autre extrémité, tu as ceux qui sont là pour le fun. Et tu as une espèce de flou entre les deux évidemment. Dépendamment, chaque équipe est différente, mais tu as ces deux tendances-là, peut-être. » (Entretien, Répondant 1, 2014)

En ce qui concerne la compétence des participants, nos observations sur le terrain nous ont permis d'être témoins à plusieurs reprises de situations hautement irréalistes. Selon ce que nous laissent entendre les répondants qui ont abordé cette question, le manque d'entraînement serait souvent à l'origine de la tournure irréaliste que peuvent prendre certaines interventions. Comme nous l'avons mentionné plus tôt, plusieurs des groupes que nous avons rencontrés ne font pas d'entraînements précis autres que les simulations auxquelles ils participent. De plus, comme nous l'avons également mentionné, la majorité des groupes rencontrés portent davantage d'attention au réalisme contextuel qu'au réalisme technique. Ainsi, bien que les participants démontrent une grande volonté d'adopter des comportements réalistes, leur manque d'entraînement fait en sorte qu'ils n'ont pas toujours les compétences nécessaires pour y arriver.

Par ailleurs, la volonté des participants d'adopter des comportements réalistes, indépendamment de leur capacité à le faire, varie aussi d'un participant à l'autre, comme en témoigne l'un de nos répondants lorsqu'il explique qu'à titre d'officier, il ne voit pas d'inconvénient à se sacrifier pour faire réussir la mission de son groupe.

« [...] le fait que ce n'est pas létal, ce qui va faire en sorte que ça ne te dérange pas de sacrifier des gars au profit de ta mission. [...] Moi, sacrifier deux gars pour être capable de finir la mission ou carrément me sacrifier pour qu'on réussisse la *game* et qu'à la fin on ait gagné, ça ne me dérange pas. Comprends-tu? Ce qui n'est pas le cas dans la vraie vie. Dans la vraie vie, tu ne veux pas perdre de monde. » (Entretien, Répondant 7, 2014)

À ce propos, nous avons aussi vu que la nature même des simulations militaires repose sur l'atteinte d'objectifs et la réussite de missions militaires. Le témoignage ci-dessus fait ressortir l'importance que peut avoir cet objectif ultime de réussite. Pour parvenir à leurs fins, des participants vont parfois axer leur performance sur la réussite de leur mission plutôt que sur son réalisme. Le répondant cité ci-dessus, dont la vision du MILSIM ne fait pas l'unanimité, nous a d'ailleurs décrit ce phénomène plus amplement.

« Il y a des gars qui mettent des bidules qui amplifient le son sur le *gun* ou il y a des gars qui préfèrent jouer avec des *guns* à gaz parce que ça donne un certain recul sur l'arme. Moi, au contraire, moins il fait de bruit, mieux je me porte parce qu'ils ne peuvent pas identifier la provenance du bruit. Moi, je dis à mes gars, avant d'essayer d'être réalistes, optez pour être opérationnels. Les stratégies, tu dois les adapter au style de jeu que tu es en train de jouer et non pas à la réalité. » (Entretien, Répondant 7, 2014)

Ces distinctions sur la volonté et les capacités attribuables à chacun des groupes correspondent aussi aux distinctions que nous avons pu observer dans la figure 8 du chapitre précédent. Le répondant cité ci-dessus est membre du groupe 7, et ce groupe apparaît dans le schéma comme un groupe démontrant un degré appréciable de professionnalisation, en l'occurrence par la fréquence de ses activités, et atteignant un degré de réalisme technique supérieur à celui de la moyenne des groupes observés. Toutefois, comme en témoignent à la fois les propos que nous venons de citer et la position du groupe 7 sur la figure 8, la considération de ses membres pour l'adoption d'un rôle et d'un environnement contextuel réaliste semble de moindre importance.

Au cours de nos séances d'observation, nous avons souvent vu des participants jouant des rôles de militaires ou de policiers faire feu sur des civils, et ce, sans raison apparente et bien sûr en

contradiction avec les règles d'engagements qui leur étaient imposées par le scénario. Ce phénomène constitue un autre aspect des limites intrinsèques des simulations militaires liées aux variations dans les compétences et la volonté des participants à rendre l'activité réaliste. Bien sûr, les adeptes du MILSIM n'ont pas tous les mêmes intérêts ni les mêmes motivations. Certains organisateurs, par exemple, présentent à dessein des scénarios qui s'éloignent de la réalité, comme c'est le cas notamment des scénarios postapocalyptiques. Certains participants, pour leur part, ne démontrent tout simplement pas d'intérêt pour l'étude du scénario qui leur est présenté, aussi réaliste ou irréaliste soit-il. Un de nos répondants se plaint d'ailleurs du manque d'intérêt que portent d'autres participants pour les scénarios proposés.

« Il y a une carence au niveau des connaissances à ce niveau-là qui est facilement accessible pour les joueurs et quand elle est disponible, souvent ils vont commencer à lire les quatre premières lignes et vont perdre tout de suite intérêt. Ils vont arriver sur place et ils vont s'attendre que tout le monde leur explique tout. » (Entretien, Répondant 5, 2014)

Les limites réglementaires

Le deuxième élément que nous considérons comme un frein au réalisme des simulations militaires découle des lois et règlements qui les encadrent au Québec. En ce qui a trait aux limites légales, nous avons vu que la plupart des simulations militaires civiles s'effectuent en faisant usage de simulateurs d'armes de type *airsoft* ou paintball, et ce, notamment parce que les lois canadiennes ne permettent pas qu'on prenne de telles libertés avec les armes à feu. Les restrictions qui encadrent l'usage d'armes à air comprimé sont moins contraignantes, mais exigent tout de même que les simulations se déroulent dans des endroits privés où elles ont été autorisées, ce qui limite le choix des environnements où les organiser. Selon les propos tenus par l'un de nos répondants, ces contraintes légales ont aussi pour effet de rendre les simulations plus sécuritaires pour les participants.

« La quantité de décharges accidentelles et de sécurité douteuse sur les marqueurs qui sont souvent assez fonctionnels, je veux dire, il y a un *safe*, c'est un fonctionnement assez similaire à une arme à feu, mais ils [les participants aux simulations] ne traitent pas ça comme des armes à feu nécessairement. Alors est-ce que je voudrais qu'on ait de la simunition, donc des balles propulsées à 600 pieds/seconde avec de la poudre à canon et tout? Pas sûr. Oui, ça serait cool, mais ce serait une gestion extraordinairement compliquée de sécurité, et il y aurait potentiellement des accidents parce que le monde, ce n'est pas des militaires, et même les militaires, ils font des accidents avec les armes à feu là, alors je pense que c'est mieux que l'on reste avec les marqueurs. » (Entretien, Répondant 1, 2014)

Dans un autre ordre d'idées, les simulations doivent inévitablement être encadrées elles aussi par un certain nombre de règles touchant les comportements des participants. Nous analyserons ici le double rôle de ces règles, qui visent à la fois à favoriser et à limiter le réalisme des simulations.

Nous avons décrit précédemment les trois grandes catégories de règles qu'on retrouve dans les simulations militaires au Québec, soit les règles que nous qualifions d'universelles, les règles associées au type de simulation et les règles liées plus directement aux scénarios mis en scène. Les limites au réalisme que nous avons pu observer relèvent davantage de la première catégorie de règles, les règles universelles. D'abord, rappelons que ces règles sont générales et visent entre autres à instruire les participants sur les comportements qu'ils doivent adopter dans certaines situations. Nous avons mentionné que, le plus souvent, la norme en vigueur veut qu'une atteinte au corps ou à la tête entraîne le décès fictif d'un participant et qu'une atteinte aux autres membres entraîne uniquement des blessures. Ainsi, ces règles proposent un certain réalisme (le résultat que pourrait normalement avoir l'impact d'une balle, la possibilité qu'un participant soit soigné s'il n'est que blessé), tout en réduisant ce réalisme par l'imposition de critères arbitraires. L'autre objectif important des règles universelles est d'assurer la sécurité des participants. Comme en témoignent nos répondants, ces règles réduisent bel et bien le réalisme

des simulations, mais elles doivent tout de même être conservées afin que les impacts des simulations sur les autres activités sociales et professionnelles des participants restent limités.

« Le réalisme, c'est ça : il faut toujours que ça s'arrête au niveau où est-ce que ça devient dangereux parce que moi, je travaille lundi, je travaille mardi, je travaille mercredi [...] le militaire qui se pète une jambe pendant un entraînement, lui là, c'est couvert ça. Il ne se fera pas chier dessus par son sergent parce qu'il vient juste de se péter la jambe en s'entraînant... » (Entretien, Répondant 5, 2014)

« [...] on essaye d'aller chercher des protocoles de règlement pour emmener ça le plus proche de la réalité possible, et avec des... comment je pourrais dire, je ne sais pas moi, avec des véhicules et des cossins de même, et d'emmener aussi une sécurité pour ne pas empêcher les gars le lundi de rentrer et de s'être cassé une jambe en dessous d'un *tire de truck* avec des règles strictes de sécurité sans toucher trop au réalisme que ça peut apporter. » (Entretien, Répondant 6, 2014)

Les limites logistiques

La troisième et dernière catégorie de limites qui ressort de nos données concerne la logistique entourant la pratique du MILSIM. Par logistique, nous entendons un certain nombre de contraintes liées à l'équipement, aux ressources financières mobilisées pour les simulations et au temps qui leur est imparti. D'abord, le volet équipement de ces limites nous ramène dans un certain sens à la volonté des participants d'opter pour des accessoires les plus réalistes possible ou pour des accessoires les plus performants possible du point de vue de la réussite des missions. Toutefois, au-delà des considérations propres aux participants, même ceux qui optent pour les accessoires les plus réalistes possible sont limités dans leur choix. Au cœur de la pratique du MILSIM se trouve l'utilisation des simulateurs d'armes, lesquels sont à l'origine de nombreuses limites. En premier lieu, le fonctionnement et le maniement de ces simulateurs ne sont pas toujours comparables à ceux de véritables armes à feu, plus particulièrement au paintball, et s'ils s'en approchent, comme dans le cas du *airsoft*, par exemple, leurs capacités balistiques sont quant à elles bien différentes.

« Mais, il y a un gros problème à ce niveau-là par contre, c'est que tout est basé sur les vraies armes à feu. Quand tu arrives sur une simulation, il y a bien des affaires qui ne s'appliquent pas, tant au niveau balistique que d'effet balistique et en plus, tu as tout ce qui est technique de tir. Ça ne s'applique pas, tu n'as pas d'effet de recul quand tu tires, donc c'est quoi la pertinence d'être vraiment carré sur ta cible et de tenir ton canon avec le pouce par-dessus? Ça ne sert absolument à rien, tu peux tirer juste de même ou carrément ne même pas mettre la crosse sur toi, c'est inutile. » (Entretien, Répondant 5, 2014)

« [...] on s'entend que la portée en partant est déjà réduite, la suppression est réduite aussi quand même un peu. Tu sais, tirer à travers des branches des fois les balles ne passent pas ou..., etc. Alors c'est sûr que, des fois, il faut essayer d'adapter pour avoir admettons une meilleure portée ou un meilleur avantage sur l'ennemi. Comme là, les balles descendent, si on peut avoir une hauteur, on va garder la hauteur et ainsi de suite. » (Entretien, Répondant 4, 2014)

En ce qui concerne les ressources financières, il est bien évident que les adeptes des simulations militaires civiles ne disposent pas de budgets comparables à celui d'un corps d'armée. Ainsi, l'équipement dont ils disposent s'en trouve réduit, et cela limite leurs possibilités d'action dans les simulations. De nombreux accessoires utilisés lors d'opérations militaires ne sont pas à la portée des adeptes de MILSIM – pensons notamment aux différents moyens de transport auxquels ils n'ont pas accès –, ce qui les oblige à adapter leurs simulations. L'un de nos répondants nous a d'ailleurs expliqué comment certaines procédures peuvent être mises en place pour simuler une insertion ou une extraction hélicoptérée dans un scénario de simulation.

« Des véhicules, c'est possible, on peut tous avoir une vieille jeep qu'on peinture en vert et qu'on va emmener du monde avec ça, mais l'hélicoptère, c'est impossible pour tout le monde et comment simuler ça? Bien il y a des façons à apprendre pour être capable de simuler une extraction en hélicoptère. Oui, c'est faisable de simuler une extraction et une insertion. Une insertion, c'est facile, mais une extraction, oui, c'est faisable avec une façon de procéder, ça s'est sûr, un type de règlement adapté pour ça, oui. » (Entretien, Répondant 6, 2014)

Dans cette même optique, les simulations, en tant qu'activités récréatives, ne peuvent pas monopoliser autant de temps dans la vie des participants que les entraînements des militaires. Nous avons vu que la majorité des groupes s'adonnent à des simulations d'une durée maximale

d'une journée, et aucun des groupes que nous avons rencontrés ne nous a laissé entendre qu'il avait parfois l'occasion de faire des opérations de plus d'une fin de semaine. Cela dit, la durée et la nature des opérations sont adaptées au contexte de la vie civile, sans toutefois mettre de côté les motivations des participants.

« Le MILSIM, avec le temps limité qu'il y a et le fait qu'on n'est pas payé pour le faire et qu'on est volontaire, ça fait qu'on s'entraîne à faire ce qui est l'fun et ce qu'on veut faire. On n'ira pas, sauf les équipes plus *hardcore*, mais on n'ira pas [juron] faire une semaine de tranchée dans la pluie pour le [juron], pour le fun, parce que c'est pas l'fun. » (Entretien, Répondant 1, 2014)

Ainsi, le temps alloué pour accomplir les opérations dictées par les scénarios est plus restreint que le temps qu'il faudrait en réalité pour accomplir une mission similaire. Les périodes de préparation précédant les interventions sont écourtées, et de nombreuses actions mises en scène pendant les scénarios sont effectuées à la hâte. Lors d'une séance d'observation, un des participants nous a justement décrit comment cette contrainte de temps, combinée aux contraintes d'équipement, pouvait avoir un impact sur le réalisme des interventions d'arrestation.

« Les fouilles de personnes sont également très compliquées dans le MILSIM. Dans la vraie vie, on prend tout le temps qu'il faut pour fouiller quelqu'un et on peut le dépouiller de tous ses avoirs. Dans ce type de scénarios, on tente de faire vite parce que les opérations doivent se passer plus vite que dans la réalité, et on n'a pas le goût de "niaiser", en plus qu'on doit aussi laisser tout le matériel au prisonnier pour ne pas qu'il perde du matériel ou qu'il s'en fasse voler. Jamais on ne retire la veste tactique de quelqu'un par exemple... Résultat : les prisonniers réussissent souvent à cacher des armes... » (Notes d'observation, Séance 7, 2014)

L'ensemble de ces contraintes au réalisme font en sorte que les techniques apprises qui de prime à bord peuvent sembler préjudiciables le sont peut-être moins qu'on pourrait le croire selon le degré de réalisme que les différents participants peuvent atteindre en les utilisant, soit lors des simulations ou en entraînement. Il nous semble donc absolument nécessaire d'avoir une connaissance approfondie du milieu à l'étude avant de se forger une opinion à ce sujet. De plus,

nous croyons que cela démontre une fois de plus qu'il ne faut pas faire une appréciation globale de la nature préjudiciable d'une activité et qu'il est impératif de s'y intéresser en profondeur pour comprendre les particularités des apprentissages qu'on y fait et de leur contexte. Compte tenu des limites que nous venons d'exposer, nous sommes en mesure de constater que le risque que peuvent représenter ces apprentissages n'est pas attribuable uniquement au degré de réalisme qui les caractérise sur les plans contextuel et technique. Comme nous le pressentions dans notre approche initiale, la nature préjudiciable d'une activité doit être évaluée en analysant la présence d'une combinaison de facteurs, soit le développement d'attitudes stratégiques, l'assimilation de connaissances tactiques et l'apprentissage d'habiletés physiques pouvant faciliter la commission d'un acte délinquant, notre étude s'intéressant plus précisément aux actes de violence extrême.

Recommandations

Le présent mémoire nous a permis de constater qu'une compréhension plus élargie du passage à des actes de violence extrême était possible en envisageant ce processus comme le développement d'un capital préjudiciable. Si nous ne pouvions présenter qu'une seule recommandation à la suite de la présente étude, **nous proposerions à l'ensemble des acteurs intéressés par la compréhension du passage à l'acte de concevoir les processus menant à celui-ci comme une série d'apprentissages menant au développement d'un capital préjudiciable**, et ce, tant du point de vue technique qu'idéologique. Néanmoins, étant donné que nous connaissons mieux le rôle que peuvent jouer les simulations militaires dans la préparation d'actes de violence extrême, et que nous ne sommes pas contraints à ne proposer qu'une seule recommandation, nous estimons qu'à la lumière de l'ensemble de ces résultats, nous sommes en mesure de faire deux recommandations visant à limiter, ou du moins à encadrer, le caractère préjudiciable du capital acquis par la pratique du MILSIM au Québec. Notre première recommandation a une portée plus large et pourrait s'appliquer à d'autres types d'activités

permettant l'acquisition de capital préjudiciable. La seconde est plus précise et concerne l'encadrement de l'usage récréatif des armes à air comprimé.

Une démarginalisation de l'activité

Premièrement, comme nous l'avons démontré plus haut, les formes de contrôle social informel issues des normes sociales dominantes, de la pluralité des acteurs et de l'impact des personnalités influentes du milieu sont cruciales dans l'orientation des participants vers l'adoption de comportements prosociaux. Ainsi, nous croyons qu'il est primordial de **chercher à favoriser le maintien de ces affects positifs qui caractérisent les communautés de MILSIM au Québec**. Plusieurs des groupes que nous avons rencontrés nous ont laissé entendre qu'ils sont constamment à la recherche de partenariats avec les milieux publics et privés. Ils sollicitent des fabricants et des distributeurs de matériel militaire en tout genre, par exemple, ou implorent des propriétaires immobiliers de les laisser profiter de bâtiments et de terrains inoccupés ou désaffectés en échange d'une compensation financière. Plusieurs groupes ont des contacts dans les milieux policiers et militaires et tentent d'avoir accès à des terrains d'entraînement ou de bénéficier des enseignements de professionnels. Dans la mesure où ces échanges, même minimes, permettent de créer des liens entre ces communautés marginales, la population civile et les autorités, les encourager et les faire croître nous permettrait d'assister à une plus grande démarginalisation de l'activité. Cette plus grande visibilité aurait non seulement pour effet de diminuer les inquiétudes suscitées par la méconnaissance de ce milieu particulier, mais permettrait aussi une plus grande facilité d'intégration d'approches préventives comme celle que contient notre seconde recommandation. De plus, cela élargirait le fossé entre les groupes qui démontrent une volonté d'expansion pour leurs activités récréatives et les groupes plus marginaux qui cherchent à le demeurer. Nous avons fait état plus haut de quelques moyens législatifs mis en place dans différents pays afin de prévenir des actes de terrorisme, mais de

nombreuses études ont aussi démontré les effets positifs du développement de relations de confiance entre les communautés marginales, ou marginalisées, et les forces de l'ordre pour empêcher que de tels actes se produisent (p. ex.: Ahmed, Fergusson et Salt, 2014; Briggs, 2010; Spalek, 2010).

Un encadrement plus sécuritaire

En second lieu, nous proposons l'instauration de mesures législatives préventives visant à **exiger la détention d'un permis prévoyant la réussite d'un test d'aptitude pour la pratique du MILSIM en dehors des milieux prévus à cet effet**. Dans les milieux commerciaux, les centres de paintball, par exemple, la pratique du MILSIM est déjà encadrée par des mesures de sécurité mises en place par l'entreprise hôte. La pratique du MILSIM s'y fait sous la supervision d'au moins un employé du centre, qui assiste les organisateurs des simulations et s'assure que les règles de sécurité sont respectées par tous les participants. Il peut, par la même occasion, faire de la sensibilisation sur le maniement sécuritaire des armes. Ainsi, nous croyons qu'il serait pertinent d'envisager qu'un permis prévoyant la réussite d'un test d'aptitude soit exigé pour pratiquer le MILSIM en dehors de ces conditions, tout comme la loi exige la réussite d'un test d'aptitude pour la pratique sécuritaire du tir à la cible avec des armes à feu à autorisation restreinte ou des armes à feu prohibées¹⁰.

Les propos tenus par nos répondants et les observations que nous avons effectuées sur le terrain nous ont permis de conclure que des manipulations dangereuses des armes utilisées sont fréquentes et qu'il existe une certaine inconscience des participants en ce qui concerne les risques que représentent ces armes. Sans doute parce que ces armes ne causent pas la mort et qu'elles ne sont pas considérées comme de vraies armes à feu au sens de la législation canadienne, plusieurs adeptes de MILSIM prennent à la légère les risques qui y sont associés.

¹⁰ Loi visant à favoriser la protection des personnes à l'égard d'une activité impliquant des armes à feu, RLRQ c P-38.0001, <<http://canlii.ca/t/pchp>>

Une courte formation et un test d'aptitude pourraient traiter entre autres des règles universelles de sécurité du MILSIM, des procédures sécuritaires de manipulation (chargement et déchargement des armes, etc.), et des méthodes de transport et d'entreposage sécuritaire.

Une telle initiative préventive serait bénéfique à plusieurs égards. Elle permettrait d'une part de sensibiliser les adeptes du MILSIM aux risques auxquels ils s'exposent en faisant une manipulation négligente des armes à air comprimé. Elle pourrait également les sensibiliser à la manipulation sécuritaire des armes à feu en général. D'autre part, elle permettrait de joindre, de mieux connaître et de mieux encadrer les communautés plus marginales. Ceci, par le biais du processus d'attribution des permis et en attribuant aux organisateurs de simulations la responsabilité de s'assurer que chacun des participants possède son permis. Finalement, l'adoption de telles mesures permettrait inévitablement une diminution des accidents et des blessures causés par ce type d'arme. Nous ne disposons pas de statistiques sur les accidents et les blessures survenus dans de tels environnements, mais avons pu être témoins de plusieurs incidents lors des périodes d'observation. Notamment, nous avons vu un participant incommodé par des éclats de bille de peinture dans un œil et un autre se faire casser une dent par un impact de bille d'*airsoft*. Ceci, en plus de plusieurs blessures au visage (ecchymoses ou lacérations) à la suite d'un impact de bille, laissant parfois même des cicatrices. Il faut bien comprendre que cette recommandation ne vise pas du tout à restreindre les libertés d'action des adeptes du MILSIM, ni à restreindre l'accès à cette activité à une population particulière. Elle ne vise pas non plus à imposer des comportements aux participants, ni à réglementer la pratique de l'activité, mais bien à faire de la sensibilisation et à proposer des enseignements visant à rendre la pratique de cette activité récréative plus sécuritaire et plus agréable pour quiconque voudrait s'y adonner. Ainsi, nous croyons que la passation d'un seul test d'aptitude, la délivrance d'un permis d'une validité illimitée et la tenue d'un registre des détenteurs de permis serait amplement suffisant.

Conclusion

Au cours de la dernière décennie, la pratique de simulations militaires n'a cessé de croître en popularité, alors que parallèlement, de nombreux actes de violence ont été commis par des individus qui, avant d'en venir à les commettre, avaient préalablement fait l'apprentissage de divers savoirs dans le but de les utiliser à cette fin, parfois précisément au moyen de ce type d'activité. Or, la majorité des études qui se sont penchées sur les processus menant au passage à des actes de violence extrême ont abordé la question dans la perspective d'un processus qu'on appelle la radicalisation. Ce processus, qui implique pour certains un engagement radical idéologique et pour d'autres une légitimation de la violence, permet effectivement d'expliquer une partie du phénomène, mais selon nous dans une perspective beaucoup trop restrictive.

En nous appuyant sur un certain nombre d'études s'étant penchées sur les apprentissages émanant de ces processus, nous avons proposé une approche sociocriminologique soutenant que, au même titre que n'importe quel autre comportement, le comportement délinquant doit être appris. De plus, parallèlement à ce que propose Sutherland avec sa théorie de l'association différentielle, nous estimons que, non seulement l'individu doit être psychologiquement en mesure de passer à l'acte, mais qu'il doit également faire l'apprentissage de techniques nécessaires à la commission de l'acte en question. Nous qualifions l'aboutissement de tels apprentissages stratégiques, tactiques et opérationnels comme étant une compétence, ou plus précisément un capital préjudiciable. Ainsi, notre recherche avait pour objectif principal d'explorer en quoi consistent les simulations militaires afin d'arriver à mieux comprendre les processus de passage à l'acte, et notre question de recherche se posait comme suit : comment pourrions-nous mieux comprendre le processus menant à la commission d'un acte de violence extrême en nous intéressant aux apprentissages découlant de simulations militaires et menant au développement d'un capital préjudiciable?

Les simulations militaires auxquelles nous nous sommes intéressé étaient effectuées au sein de la population civile du Québec. Notre étude s'est appuyée sur une méthodologie mixte séquentielle, dont la première étape de collecte de données a consisté à faire une série d'observations ethnographiques de simulations militaires et à procéder à une collecte quantitative au moyen de questionnaires. Par la suite, nous avons été en mesure de mener des entretiens semi-dirigés avec des experts du milieu. L'ensemble de ces données a ensuite été analysé séparément et conjointement de manière à faire ressortir les divers apprentissages pouvant être faits par les participants lors de ces activités. De plus, nos analyses nous ont fait mieux comprendre le contexte dans lequel ces apprentissages ont lieu.

Les résultats de notre étude nous ont permis de décrire la pratique des simulations militaires au Québec et de confirmer la pertinence de notre approche visant à élargir la conception que nous devons avoir des processus précédant la commission d'un acte de violence extrême. D'une part, nous avons décrit plusieurs dynamiques d'apprentissage idéologique pouvant altérer le jugement moral des participants, en plus de démontrer que ces derniers assimilent une gamme de connaissances tactiques pouvant être utilisées dans la commission d'un acte de violence extrême. D'autre part, nous avons aussi montré que cette activité permet le développement de compétences manuelles permettant la commission de tels actes. Néanmoins, nous ne concluons pas en prétendant que les milieux où se pratiquent les simulations militaires sont des terreaux fertiles à l'apprentissage de la violence. Nos résultats ont plutôt démontré la présence d'un important contrôle social informel découlant à la fois de la diversité des acteurs et des figures d'autorité au sein des différents groupes. De plus, nous avons relevé de nombreux obstacles au réalisme liés aux apprentissages effectués lors des simulations scénarisées et des entraînements. Ainsi, tel que nous l'avons envisagé en introduction, le cadre théorique adopté et le milieu observé nous ont permis d'expliquer comment un passage à l'acte peut survenir et se

préparer, mais nous offre une portée limitée pour expliquer pourquoi celui-ci survient. Même si nous n'avons pas identifié d'idéologie radicale associée à la pratique de ces simulations, nous concluons que les simulations militaires civiles peuvent effectivement représenter un milieu où un individu peut se doter de compétences pouvant lui permettre ou faciliter un passage à des actes de violence extrême. Les données utilisées nous ont également permis de nuancer le caractère préjudiciable de ce capital et le succès pouvant en découler, notamment par la présentation de nombreuses limites sur le réalisme des simulations.

Les principales contributions du présent mémoire sont à la fois théoriques, méthodologiques et pratiques. Sur le plan théorique, notre étude contribue à l'avancement des connaissances en ce qui a trait à la compréhension des processus menant à des actes de violence extrême. Les problèmes de définition conceptuelle de la radicalisation entraînent évidemment des difficultés dans son applicabilité, et nous croyons que notre cadre d'analyse permet une compréhension beaucoup plus large du phénomène. Il permet également d'orienter plus clairement la qualification préjudiciable d'apprentissages et d'activités pouvant être liée de près ou de loin à diverses formes de violence. De plus, notre travail se situe dans la continuité des études sur la banalité du mal et renforce la perspective défendue par Tanner sur la banalisation des pratiques. En effet, nous présentons la banalisation des pratiques comme un indicateur de l'augmentation du caractère préjudiciable sur le capital développé. Sur le plan méthodologique, nous avons su innover au chapitre des stratégies permettant d'explorer un univers marginal, complexe et dont l'accès est limité. Nous avons utilisé d'une méthode d'observation hybride, à la fois passive et active, qui pourrait faciliter l'intégration d'autres milieux dont l'accès est difficile. Finalement, sur le plan pratique, nous proposons d'une part une application concrète de théories sur les processus de passage à l'acte, et faisons d'autre part des recommandations visant à la fois

à assurer la pérennité de la pratique des simulations militaires et à augmenter la sécurité publique et celle des participants.

En conclusion, nous souhaiterions rappeler que la radicalisation nécessite effectivement l'acquisition d'un capital stratégique idéologique ou légitimant la violence avant le passage à l'acte, mais que cette acquisition ne s'effectue pas nécessairement sur une période de moyenne ou de longue durée. De plus, cette forme de capital est plus difficilement identifiable que celles issues d'apprentissages tactiques et opérationnels, étant donné que ceux-ci demandent habituellement une préparation plus concrète, voire matérielle. Pour cette raison, nous croyons qu'il est pertinent de considérer l'ensemble des trois types d'apprentissages pour avoir une vision plus complète du phénomène et mieux cerner les raisons pouvant mener un individu à choisir une cible et/ou un mode opératoire en particulier. Ainsi, nous croyons que d'autres milieux pouvant permettre l'acquisition d'un capital préjudiciable par de tels apprentissages devraient faire l'objet d'études approfondies. Nous pourrions penser par exemple à divers environnements où se pratique le tir à l'arme à feu, les techniques d'autodéfense ou la préparation survivaliste.

BIBLIOGRAPHIE

- Abrams, L. S. (2010). Sampling "hard to reach" populations in qualitative research. *Qualitative Social Work*, 9(4), 536-550.
- Agence France-Presse. (2015). Suspects tués, otages libérés, *Le Devoir*. Repéré à <http://www.ledevoir.com/international/europe/428533/l-assaut-est-lance-contre-les-djihadistes-accuses-de-la-tuerie>
- Ahmed, K., Fergusson, J. et Salt, A. (2014). *Perceptions of muslim faith, ethno-cultural community-based and student organizations in countering domestic terrorism in Canada*. TSAS Working Paper, n°14/12. Repéré à http://library.tsas.ca/media/TSASWP14-12_Ahmed-Fergusson-Salt.pdf
- Aldebert, B. et Rouziès, A. (2011). *L'utilisation des méthodes mixtes dans la recherche française en stratégie : Constats et pistes d'amélioration*. Actes du XXe Congrès de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS).
- Arena, K., Bohn, K. et Frieden, T. (2003). Feds charge 11 men with conspiracy in overseas jihad, *CNN*. Repéré à <http://www.cnn.com/2003/US/06/27/terror.arrests/>
- Arendt, H. (1963). *Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil*. New York: Penguin Books.
- Bakker, E. (2006). *Jihadi terrorists in Europe*. The Hague: Cliengendael.
- Barnes, B. (2012). Confronting the one-man wolf pack: Adapting law enforcement and prosecution responses to the threat of lone wolf terrorism. *Boston University Law Review*, 92(1613), 1613-1662.
- Becker, H. S. (1963). *Outsiders: Studies in the sociology of deviance*. New York: Free Press.
- Becker, H. S., Geer, B., Hughes, E. C. et Strauss, A. L. (1961). *Boys in white: Students culture in medical school*. Chicago: University of Chicago Press.
- Berger, J. M. (2013). Are the roots of radicalization online? *The Stream*. [Vidéo en ligne]: Aljazeera. Repéré à <http://stream.aljazeera.com/story/201305132336-0022749>
- Bourthis, A. et Chehevert, D. (2009). *À vos marques, prêts, gérez! : La GRH pour gestionnaires*. Saint-Laurent, Qc: Éditions du Renouveau pédagogique.
- Briggs, R. (2010). Community engagement for counterterrorism: Lessons from the United Kingdom. *International Affairs*, 86, 971-981.
- Bronner, G. (2009). *La pensée extrême : Comment les hommes ordinaires deviennent des fanatiques*. Paris: Denoël.
- Brunet, L. et Casoni, D. (2003). *Comprendre l'acte terroriste*. Ste-Foy: Presses de l'Université du Québec.
- Campana, A. et Lapointe, L. (2011). The structural "root" causes of non-suicide terrorism: A systematic scoping review. *Terrorism and Political Violence*, 24(1), 79-104.
- Cassell, J. (1977). The relationship of observer to observed in peer group research. *Human Organization*, 36(4), 412-416.
- Chauvin, S. et Jounin, N. (2010). L'observation directe. Dans S. Paugam (dir.), *L'enquête sociologique*, 143-166, Paris: Presses Universitaires de France.
- Coates, J. (1987). *Armed and dangerous: The rise of the survivalist right*. New York: Hill and Wang.
- Cohen, A. K. (1955). *Delinquent boys: The culture of the gang*. Glencoe: The Free Press.
- Collins, K. M. T., Onwuegbuzie, A. J. et Jiao, Q. G. (2007). A mixed methods investigation of mixed methods sampling designs in social and health science research. *Journal of Mixed Methods Research*, 1(3), 267-294.

- Collins, K. M. T., Onwuegbuzie, A. J. et Sutton, I. L. (2006). A model incorporating the rationale and purpose for conducting mixed methods research in special education and beyond. *Learning Disabilities: A Contemporary Journal*, 4(1), 67-100.
- Condomines, B. et Hennequin, E. (2013). Étudier des sujets sensibles : Les apports d'une approche mixte. *RIMHE*(1), 12-27.
- Conein, B. (1990). Que faire de l'ethnométhodologie? Réponse à D. Flader et T. von Trotha. *Langage et société*, 54(54), 85-98.
- Connolly, K. (2009). Germany to ban paintball after massacre, *The Guardian*. Repéré à <http://www.theguardian.com/world/2009/may/08/germany-paintball-school-massacre>
- Conway, M. (2012). From Al-Zarqawi to Al-Awlaki: The emergence and development of an online radical milieu. *Combating Terrorism Exchange (CTX)*, 2(4), 12-22.
- Cotter, P. (2006). *Nazisme, terrorisme et tueurs en série : L'énigme de la violence extrême*. Genève: Eclectica.
- Cragin, K. (2014). Resisting violent extremism: A conceptual model for non-radicalization. *Terrorism and Political Violence*, 26(2), 337-353.
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Creswell, J. W., Plano Clark, V. L., Gutmann, M. L. et Hanson, W. E. (2003). Advanced mixed methods research designs. Dans A. Tashakkori & C. Teddlie (dir.), *Handbook of mixed methods in social and behavioral research*, 209-240, Thousand Oaks, CA: Sage.
- Crettiez, X. (2011). "High risk activism" : Essai sur le processus de radicalisation violente (seconde partie). *Pôle sud*, 35(2), 97-112.
- David, C.-P. et Gagnon, B. (2007). *Repenser le terrorisme : Concepts, acteurs et réponses*. Québec, QC: Presses de l'Université Laval.
- Dawson, L. L. (2009). The study of new religious movements and the radicalization of homegrown terrorists: Opening a dialogue. *Terrorism and Political Violence*, 22(1), 1-21.
- Debos, M. (2013). *Le métier des armes au Tchad : Le gouvernement de l'entre-guerres*. Paris: Éditions Karthala.
- Delaware Le Deist, F. et Winterton, J. (2005). What is competence? *Human Resource Development International*, 8(1), 27-46.
- Desanti, R. et Cardon, P. (2010). *Initiation à l'enquête sociologique*. Rueil-Malmaison: ASH éditions.
- Deslauriers, J.-P. (1987). *Les méthodes de la recherche qualitative*. Sillery: Presses de l'Université du Québec.
- Deslauriers, J.-P. (1991). *Recherche qualitative : Guide pratique*. Montréal: McGraw-Hill.
- Dietrich, P., Loison, M. et Roupnel, M. (2010). Articuler les approches quantitative et qualitative. Dans S. Paugam (dir.), *L'enquête sociologique*, 207-222, Paris: Presses Universitaires de France.
- Dougherty, C. (2009). Teenage gunman kills 15 at school in Germany, *The New York Times*. Repéré à http://www.nytimes.com/2009/03/12/world/europe/12germany.html?_r=0
- Ducol, B. (2013). Les dimensions émotionnelles du terrorisme. *Revue canadienne d'études supérieures en sociologie et criminologie (CGJSC/RCESSC)*, 2(2), 89-101.
- Firdion, J.-M. (2010). Construire un échantillon. Dans S. Paugam (dir.), *L'enquête sociologique*, 71-92, Paris: Presses Universitaires de France.
- Forest, J. (2006). *Teaching terror: Strategic and tactical learning in the terrorist world*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers.
- Fortin, A. (1987). L'observation participante : Au coeur de l'altérité. Dans J.-P. Deslauriers (dir.), *Les méthodes de la recherche qualitative*, 23-33, Sillery, Qc: Presses de l'Université du Québec.

- Fournier, P. et Arborio, A. M. (2008). *L'observation directe : L'enquête et ses méthodes*. Paris: Armand Colin.
- Gavard-Perret, M.-L. et Helme-Guizon, A. (2008). Choisir parmi les techniques spécifiques d'analyse qualitative. Dans M.-L. Gavard-Perret, D. Gotteland, C. Haon & A. Jolibert (dir.), *Méthodologie de la recherche : Réussir son mémoire ou sa thèse en sciences de gestion*, 247-274, Paris: Pearson Education.
- Gold, R. L. (1958). Roles in the sociological field observations. *Social Forces*, 36, 217-223.
- GRC-ECSN. (2009). *Démystifier la radicalisation*. Gendarmerie Royale du Canada - Enquêtes Criminelles relatives à la Sécurité Nationale (n° Juin 2009). Repéré à <http://www.rcmp-grc.gc.ca/pubs/nsci-eccsn/radical-fra.pdf>
- Horgan, J. (2003). The search for the terrorist personality. Dans A. Silke (dir.), *Terrorists, victims and society: Psychological perspectives on terrorism and its consequences*, 3-28, London: John Wiley.
- Horgan, J. (2005). The social and psychological characteristics of terrorism and terrorists. Dans T. Bjorgo (dir.), *Root causes of terrorism: Myths, realities and ways forward*, 44-53, London: Routledge.
- Horgan, J. (2008). From profiles to pathways and roots to routes: Perspectives from psychology on radicalization into terrorism. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 618(10), 80-94.
- Horgan, J. (2013). *Divided we stand: The strategy and psychology of Ireland's dissident terrorists*. Oxford: Oxford University Press.
- Horgan, J. (2014). Don't ask why people join the Islamic State, ask how, *Vice News*. Repéré à <https://news.vice.com/article/dont-ask-why-people-join-the-islamic-state-ask-how>
- Jaccoud, M. et Mayer, R. (1997). L'observation en situation et la recherche qualitative. Dans J. Poupart, L.-H. Groulx, J.-P. Deslauriers, A. Laperrière, R. Mayer & A. Pires (dir.), *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques et méthodologiques*, 211-249, Boucherville: Gaëtan Morin Editeur.
- Jackson, B. A., Baker, J. C., Cragin, k., Parachini, J., Trujillo, H. R. et Chalk, P. (2005). *Aptitude for destruction, Volume 1: Organizational learning in terrorist groups and its implications for combating terrorism*. National Institute of Justice, U.S. Department of Justice (n° NCJ 211208). Washington, DC. Repéré à http://www.rand.org/pubs/monographs/2005/RAND_MG331.pdf
- Karsenti, T. (2006). Pragmatisme et méthodologie de recherche en sciences de l'éducation : Passons à la version 3.0. *Formation et profession*, 13(1), 2-5.
- Kenney, M. (2009). *Organizational learning and islamic militancy*. U.S Department of Justice (n° 2006-IJ-CX-0025). Repéré à <https://www.ncjrs.gov/pdffiles1/nij/229887.pdf>
- Kenney, M. (2010). Organizational learning and islamic militancy. *NIJ Journal*(No. 265), 18-21.
- Keys-Turner, K. D. (2011). *The violent islamic radicalization process: A framework for understanding*. (Naval Postgraduate School, Monterey, CA). Repéré à <http://calhoun.nps.edu/public/handle/10945/10630>
- Khalil, J. (2014). Radical beliefs and violent actions are not synonymous: How to place the key disjuncture between attitudes and behaviors at the heart of our research into political violence. *Studies in Conflict & Terrorism*, 37(2), 198-211.
- Larsen, C. E., Gordon, J. T. et Larsen, H. (2008). *Paintball and airsoft battle tactics*. Minneapolis, MN: Voyageur Press.
- Likar, L. E. (2011). *Eco-warriors, nihilistic terrorists, and the environment*. Santa Barbara, CA: Praeger.
- Mandel, D. R. (2010). Radicalization: What does it mean. Dans T. M. Pick, A. Speckhard & B. Jacuch (dir.), *Home-grown terrorism: Understanding and addressing the root causes of*

- radicalisation among groups with an immigrant heritage in Europe, 101-113, Amsterdam: IOS Press.
- Marion, J. (2008). *Documentaire sur la Deathkorp*. Repéré à <http://vimeo.com/2388901>
- Merton, R. K. (1938). Social structure and anomie. *American Sociological Review*, 3(5), 672-682.
- Ministère de la Sécurité Publique du Canada. (2013). *Rapport public de 2013 sur la menace terroriste pour le Canada*. Ministère de la Sécurité Publique Canada (n° PS4-183/2013F). Repéré à <http://www.securitepublique.gc.ca/cnt/rsrscs/pblctns/trrst-thrt-cnd/trrst-thrt-cnd-fra.pdf>
- Mitchell, R. G. (2002). *Dancing at armageddon: Survivalism and chaos in modern times*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Mouchot, C. (2003). *Méthodologie économique*. Paris: Éditions du Seuil. Points Économie.
- MSQCMX. (2011). *Standard proceeding procedure*. milsimquebec.ca.
- Nesser, P. (2008). How did Europe's global jihadis obtain training for their militant causes? *Terrorism and Political Violence*, 20(2), 234-256.
- Nesser, P. (2011). Ideologies of jihad in Europe. *Terrorism and Political Violence*, 23(2), 173-200.
- Neumann, P. R. (2008). Introduction. Dans P. R. Neumann, J. Stoil & D. Esfandiary (dir.), *Perspectives on radicalization and political violence: Papers from The First International Conference on Radicalization and Political Violence*, 2-7, London: International Centre for the Study of Radicalization and Political Violence.
- Paillé, P. et Mucchielli, A. (2012). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris: Armand Colin.
- Parizot, I. (2010). L'enquête par questionnaire. Dans S. Paugam (dir.), *L'enquête sociologique*, 93-114, Paris: Presses Universitaires de France.
- Peretz, H. (2004). *Les méthodes en sociologie. L'observation*. Paris: La Découverte, coll. Repères, no. 234.
- Peterson, R. G. (1984). Preparing for apocalypse: Survivalist strategies. *Free Inquiry in Creative Sociology*, 12(1), 44-46.
- Pidd, H. (2012). Anders Behring Breivik spent years training and plotting for massacre, *The Guardian*. Repéré à <http://www.theguardian.com/world/2012/aug/24/anders-behring-breivik-profile-oslo>
- Pires, A. P. (1982). La méthode qualitative en Amérique du Nord : Un débat manqué (1918-1960). *Sociologie et sociétés*, 14(1), 16-29.
- Pires, A. P. (1997). Échantillonnage et recherche qualitative : Essai théorique et méthodologique. Dans J. Poupart, J.-P. Deslauriers, L. Groulx, A. Laperrière, R. Mayer & A. P. Pires (dir.), *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques et méthodologiques*, 113-169, Boucherville: Gaétan Morin.
- RCMP-GRC. (2013). *Programme canadien des armes à feu : Armes à air comprimé*. RCMP-GRC (n° CFP 1203 F (2013 12) V6). Repéré à http://www.rcmp-grc.gc.ca/cfp-pcaf/fs-fd/PDF/air_gun-arme_air-fra.pdf
- RCMP-NSCI. (2009). *Radicalization: A guide for the perplexed*. Royal Canadian Mounted Police - National Security Criminal Investigations (n° June 2009). Repéré à <http://www.rcmp-grc.gc.ca/pubs/ns-ci-ecrsn/radical-eng.pdf>
- Sageman, M. (2004). *Understanding terror networks*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Sageman, M. (2008). *Leaderless jihad: Terror networks in the twenty-first century*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

- Sapp, R. (2004). *Paintball digest: The complete guide to games, gear & tactics*. Iola, WI: Krause Publications.
- Sedgwick, M. (2010). The concept of radicalization as a source of confusion. *Terrorism and Political Violence*, 22(4), 479-494.
- Simon, J. D. (2013). *Lone wolf terrorism: Understanding the growing threat*. Amherst, NY: Prometheus Books.
- Sommier, I. (2008). *La violence révolutionnaire*. Paris: Presses de la Fondation Nationale des Sciences Politiques.
- Sommier, I. (2012). Engagement radical, désengagement et déradicalisation : Continuum et lignes de fractures. *Lien Social et Politiques*, 68, 15-35.
- Sommier, I. (2013). Les processus de radicalisation. *Communication présentée dans le cadre de "La violence aujourd'hui", Cycle de conférence de l'Université de tous les savoirs*. Paris, France.
- Soulé, B. (2007). Observation participante ou participation observante? Usages et justifications de la notion de participation observante en sciences sociales. *Recherches Qualitatives*, 27(1), 127-140.
- Soulet, M. H. (1985). L'explication en sciences sociales. *Les cahiers de la recherche sur le travail social*, 8, 203-229.
- Spaaij, R. F. J. (2012). *Understanding lone wolf terrorism: Global patterns, motivations and prevention*. Dordrecht: Springer.
- Spalek, B. (2010). Community policing, trust, and muslim communities in relation to "new terrorism". *Politics & Policy*, 38, 789-815.
- Stakelbeck, E. (2006). Paintball terrorists, *CBN News*. Repéré à <http://www.cbn.com/cbnnews/us/2006/August/Paintball-Terrorists/>
- Stenersen, A. (2008). The Internet: A virtual training camp? *Terrorism and Political Violence*, 20(2), 215-233.
- Stroobants, M. (1993). *Savoir-faire et compétences au travail : Une sociologie de la fabrication des aptitudes*. Bruxelles, Belgique: Editions de l'Université de Bruxelles.
- Suc, M. (2015). Amedy Coulibaly, de la délinquance au terrorisme, *Le Monde*. Repéré à http://www.lemonde.fr/societe/article/2015/01/10/amedy-coulibaly-de-la-delinquance-au-terrorisme_4553238_3224.html
- Sutherland, E. H. (1947). *Principles of criminology*. New York: Lippincott.
- Tanner, S. (2011). Towards a pattern in mass violence participation? An analysis of Rwandan perpetrators' account from the 1994 genocide. *Global Crime*, 12(4), 266-289.
- Tanner, S. (2012). Réflexion autour de la banalité du mal inspirée d'une conversation avec Jean-Paul Brodeur. *Champ pénal/Penal Field*, IX, publié en ligne.
- Tarde, G. (1890). *Les lois de l'imitation : Étude sociologique*. Paris: Alcan.
- Teotonio, I. (2010). Toronto 18, *The Star*. Repéré à <http://www3.thestar.com/static/toronto18/>
- Villeneuve, L. (1991). *Des outils pour apprendre : Reconnaître et développer ses connaissances, ses habiletés et ses attitudes*. Montréal: Éditions Saint-Martin.

ANNEXE 1 – Procédure standard d’opération milsimquébec (SOP-MSQC)

DOCUMENT OFFICIEL

PROCÉDURE STANDARD D’OPÉRATION

MILSIMQUEBEC.CA



UNIFORMISÉ PAR LE COMITÉ DES ADEPTES DU PROTOCOLE MILSIMQUEBEC

CONTACT : CAP@MILSIMQUEBEC.CA

TOUS DROITS RÉSERVÉS MSQCMXX

[mis à jour 04-04-2011]

PROCÉDURE STANDARD D'OPÉRATION MILSIMQUEBEC

Le protocole ¹S.O.P._MSQC© est le résultat d'une compilation et de l'uniformisation des normes et/ou règles courantes pratiquées & appliquées par l'ensemble des équipes amateurs d'opérations de simulation militaire et/ou tactique, également membre de la communauté du mouvement ²MIL-SIM du Québec*, Pour ce faire ¹MILSIMQUEBEC.CA a mis sur pied le ¹CAP_MSQC©**.

Voici la liste officielle des équipes membre du CAP_MSQC 2013 :

(Vous pouvez, en tout temps, consulter la liste, mis-à-jour en date d'aujourd'hui via WWW.MILSIMQUEBEC.CA ainsi que les détails liés au processus du Sommet)

- Arachnid [.qc]
- AMT – Aventurier Milsim Team [.qc]
- B.B.W.S – Big Bad Wolf Squad [.qc]
- C.A.T. – Commando d'Action Tactique [.qc]
- CHAOS - [.qc]
- E.C.H.O. – Escouade de combat Hors Opérations [.qc]
- F.F.O. – Les Forces des Frères Offensifs. [.qc]
- F.I.S.T. – Fast Intervention Strike Team [.qc]
- Les Patriotes [.qc]
- Manticore [.qc]
- ¹Mi-Lys [.qc]
- Raven Corporation [.qc]
- Renegade [.qc]
- S.A.S. – Section d'Assault Special [.qc]
- S.S.F. – Secretly Special Force [.qc]
- Sierra [.qc]
- S.U.A.T. – Special Unit Assault Team [.qc]
- T.A.G. – Tactical Army Ghosts [.qc]
- Tactical Warriors [.fr]
- Vanguard [.qc]

**Le Comité des Adeptes du Protocole MILSIMQUEBEC

Le mandat est de regrouper, sur invitation et sous certaines conditions, un collectif des dirigeants d'équipes et/ou groupe d'opérateurs de simulation lors d'une rencontre annuel afin d'ajuster le protocole et de déterminer le jeu pour l'ensemble des membres de la communauté du mouvement MIL-SIM du Québec.

*Le mouvement MIL-SIM du Québec

L'esprit et le but de la simulation militaire et/ou tactique, selon la communauté MILSIMQUEBEC.CA, sont principalement composés de 2 objectifs.

Le premier, est de simuler le plus fidèlement possible une situation dans la vie de réels opérateurs tactiques en service avec les moyens que nous avons à notre disposition. Pour ce faire et rendre la simulation aux limites de la réalité, nous nous devons d'utiliser l'équipement le plus semblable possible à ce qui est utilisé dans les zones de combat ou d'intervention habituelles. Les marqueurs utilisés doivent également être représentatifs des armes réelles sur le marché afin de bien s'intégrer dans l'environnement recherché.

Le second objectif concerne la partie « challenge », axé sur les difficultés stratégiques du jeu. Ainsi, la création de ce document permet de définir sur plusieurs points la différence entre le MIL-SIM et le paintball récréatif conventionnel, aussi appelé le « recball » ou encore le paintball scénarisé, appelé le « woodsball » ou « wargame », toujours selon le point de vue de la communauté MILSIMQUEBEC.CA.

Un opérateur MIL-SIM requiert aussi, selon nous, une bonne dose d'honnêteté, d'intégrité et de discipline. Les opérations et les objectifs de mission sont bien plus complexes que ceux d'une simple partie de paintball récréative et/ou scénarisée. Ils peuvent parfois durer quelques heures et comporter plusieurs objectifs de missions. Nous basons principalement nos objectifs de mission sur la maîtrise de certaines techniques tactique à pratiquer, que ce soit au niveau urbain ou en forêt ou encore des procédures à suivre lors de patrouilles de reconnaissance, d'embuscades amies ou ennemies, de communications, de camouflage, du contrôle de prisonniers ou de foule, de l'escorte d'un « VIP » et ainsi de suite. Cela ne consiste pas seulement en une élimination simple entre 2 factions.

Voici la définition du mouvement MIL-SIM du Québec selon le point de vue de la communauté membre de MILSIMQUEBEC.CA, qui compte à ce jour, plus de 1800 adeptes du protocole en Amérique du nord ainsi qu'un peu partout en Europe.

Certification S.O.P._MSQC

L'application du sceau certifie et signifie que l'opération et/ou l'événement assure une véritable expérience MIL-SIM de qualité dans un cadre reconnu par le CAP_MSQC et la notoriété de la communauté MILSIMQUEBEC.CA.

À l'inverse, l'absence du sceau implique que l'organisation est indépendante et n'assure pas la garantie d'une opération et/ou événement certifié MIL-SIM selon le CAP_MSQC et la notoriété de la communauté MILSIMQUEBEC.CA.

L'application du sceau de reconnaissance pourra être certifiée dans n'importe quelle opération et/ou événement privé et/ou publique, partout au Québec **seulement si un membre du CAP_MSQC peut en approuver la conformité.**

Toute modification de ce protocole pourra être rendu possible uniquement si voté & approuvée majoritairement par les membres du CAP_MSQC

Toutefois, le protocole est libre d'utilisation et est accessible au public, à titre de référence uniquement. Toute reproduction et/ou copie du matériel en entier sous un autre nom est en violation direct avec les droits et propriétés intellectuelle de MILSIMQUEBEC.CA

¹ Concept et idées originale MSQCMX - tous droits réservés

² Abréviation de l'anglicisme *military simulation*



Table des matières

Les impacts Page 3

- 1.1 La touche
- 1.2 Marqueur atteint
- 1.3 Blessure(s)
 - 1.3.1 Blessure(s) majeure(s)
 - 1.3.2 Blessure(s) mortelle(s)
 - 1.3.3 Blessure(s) réelle(s)
- 1.4 Déplacer un mort ou un blessé
- 1.5 Le freeze
- 1.6 Le blindshooting

Matériel et équipement(s) Page 4

- 2.1 Munitions
- 2.2 Marqueur(s) primaire(s)
- 2.3 Marqueur(s) secondaire(s)
- 2.4 Grenades, fumigènes, Mines, claymore etc...
 - 2.4.1. Grenades
 - 2.4.2. Fumigènes
 - 2.4.3. Claymores
 - 2.4.4. Mines
- 2.5 Bouclier tactique
- 2.6 Dispositif(s) d'entrave au mouvement (Tie-rap / menottes / cordes)
- 2.7 Trousse(s) de soins individuelle(s) (trousse(s) médicale(s))
- 2.8 Couteau
- 2.9 Veste pare-balles / Tactique / Balistique
- 2.10 Casque balistique

Environnement Page 5

- 3.1 Les toits
- 3.2 Les trous
- 3.3 Les murs
- 3.4 Les obstacles divers
- 3.5 Les véhicules fixes ou mobiles

Les rôles Page 5

- 4.1 L'opérateur standard
- 4.2 Le Médic
 - 4.2.1 Procédure pour soigner un blessé avec la trousse de soins
- 4.3 Le Heavy gunner
- 4.4 Ingénieur/Sapeur
- 4.5 Le Prisonnier



Les impacts

1.1 La touche

Dans le but de promouvoir un réalisme sans pareil, nous utilisons la touche pour déterminer les morts et les blessés. Une touche est le contact d'une balle sur un opérateur, point. Qu'elle éclate ou non, ceci est considéré comme un « hit ». Les touches issues d'un **fiendly fire**² sont incluses. L'honnêteté est de mise, car vous êtes les seuls responsables! Les tricheurs seront exclus. Quelques soit la pièce d'équipement touché, cela est considéré comme une extension de votre corps. Si une pièce d'équipement subit un impact, celle-ci est considérée inutilisable même si l'opérateur est guéri par le [4.2] **médic**, et ce, jusqu'à ce que le dit opérateur meurt.

1.2 Marqueur atteint

Si votre arme est touchée, vous n'êtes pas mort, mais votre arme est non opérationnelle.

Dans cette situation, vous pouvez prendre votre arme secondaire si vous en possédez une.

Vous pouvez également simuler l'emprunt d'une arme sur un cadavre à proximité (d'où l'importance pour les morts de rester au sol) en la touchant physiquement et en essuyant la peinture sur votre arme. À noter que vous devez absolument simuler l'emprunt de la même classe d'arme. Ex : primaire pour primaire – secondaire pour secondaire, LMG pour LMG, Loader pour loader, peut importe le modèle de marqueur, etc....

1.3 Blessures

Une blessure signifie être atteint aux bras et/ou aux jambes et leur prolongement.

Si vous êtes blessés, vous pouvez vous mettre à couvert en rampant dans un rayon maximal de 10 pieds. Dans le cas contraire, vous devez vous asseoir sur le sol. Vous pouvez continuer à communiquer avec les autres opérateurs. Vous pouvez être soigné par un [4.2] **médic uniquement**

1.3.1 Blessures majeures

Si toutefois vous recevez plusieurs balles lors d'une première rafale³ vous aurez besoin d'un bandage par touche « hit ».

Vous devrez à ce moment attendre d'être soigné par un [4.2] **médic uniquement**

- **A la deuxième rafale vous êtes considéré comme mort.**

- **Si vous êtes blessé et non guéri pendant plus de 5 minutes vous êtes mort.**

Si votre bandage tombe, la procédure devra être reprise dès le début par le [4.2] **médic uniquement** avant de continuer votre mission. (voir [4.1])

*****Les pièces d'équipement sont considérées comme faisant partie de votre corps.*****

1.3.2 Blessure mortelle

Un joueur est considéré mort si :

- Une balle atteint le joueur au tronc⁴ ou à la tête.

- Une grenade « explose » dans la même pièce que l'opérateur (voir [2.4.x] & [3.4.x])

- Une grenade « explose » dans un rayon visuel de 10 pieds en terrain ouvert (voir [2.4])

Un mort **NE** peut **PAS** parler, en aucune circonstance! (sauf si la pertinence est hors-jeu)

Un mort reste couché au sol à l'endroit de son décès jusqu'à ce que l'action se soit déplacée dans un autre secteur, ou qu'au moins 10 minutes se soient écoulées. Un mort au sol est encore utile, quelqu'un peut avoir besoin de grenades, de balles, d'une arme de rechange, etc.... **avec l'autorisation de la personne.**

Un mort se déplaçant doit le faire de manière à obstruer le moins possible la partie encore en cours.

****Tout joueur qui sort du terrain ou rentre dans une zone neutre peu importe la raison, est considéré comme mort et doit attendre la prochaine opération ou respawn. Si un opérateur prend le pouls d'un autre opérateur pour savoir son statut, ce dernier doit répondre à la question, qu'il soit mort ou non.**

*****Vous ne pouvez pas faire semblant d'être mort.*****

1.3.3 Blessure réelle

Dans une situation où il y a une réelle urgence, c'est à dire le cas d'un opérateur réellement blessé, la procédure à suivre consiste à avertir les gens en opération en criant le plus fort possible « **911** » et ce le plus rapidement possible sur le terrain, ce qui entraîne un arrêt de l'opération dans l'immédiat et les personnes doivent obligatoirement porter secours le plus rapidement possible au(x) blessé(s)

1.4 Déplacer un mort ou un blessé

Pour déplacer une personne blessée (dans le cadre de la simulation), il faut garder un contact physique "réel et plausible" avec cette dernière.

Ex: Passer le bras au niveau des épaules, tirer une victime au sol grâce à la poignée de sa veste etc...

Le transport physique d'un opérateur n'est pas conseillé

*****Un blessé transporté par un coéquipier doit marcher, il ne peut PAS courir*****

Si vous êtes en train de transporter un blessé ou un mort, vous pouvez uniquement, lors du déplacement, utiliser une arme secondaire pour vous défendre. Ce droit est effectif seulement pour l'opérateur non blessé.

Vous pouvez vous servir d'un mort comme couverture pour vous protéger **sur consentement seulement de ce dernier.**

*****Le mort ou le blessé retombe au sol dès que le contact avec l'opérateur qui le transporte est rompu.*****

1.5 Le freeze

Le 'freeze' conventionnel⁵ est inexistant.

Le 'freeze' de sommation⁶ par contre peut être utilisé et est une action encouragée.

1.6 Le blindshooting⁷

Autorisé avec un marqueur secondaire uniquement, afin d'éviter l'abus ou les blessures non-contrôlées (exception, voir [3.2])

² Expression anglaise qui signifie : Tir ami

³ Une rafale, est la somme de plusieurs « hits » provenant d'une seule salve en tir automatique

⁴ Le périmètre du tronc est délimité de façon imagée par le patron d'une camisole.

⁵ Freeze obligatoire à moins de 10 pieds lors d'une partie de recball

⁶ Avertissement utilisé généralement par les forces de l'ordre afin d'obliger l'assaillant à faire un choix, abdiquer ou riposter.

⁷ Tirer à l'aveugle, ex : derrière un mur ou un obstacle divers.



Équipements et matériels

2.1 Munitions

Un Opérateur peut transporter une quantité limitée de balles au début de chaque mission :

- **230 balles au total** pour le marqueur **primaire**, incluant le loader (exception [4.3])
- **30 balles au total** pour l'ensemble des marqueurs **secondaires**, peut importe le type de marqueur secondaire (voir [2.3])

Cette règle peut néanmoins être modifiée en fonction du scénario prévu.

L'opérateur doit avoir à l'esprit qu'il est probable que sont l'équipement soit vérifié en début de mission afin de s'assurer de la conformité de celui-ci.

2.2 Marqueur(s) primaire(s)

Tous les marqueurs qui utilisent la technologie du cyclone ou rip clip, doivent obligatoirement être munis d'un tac-cap coupé ou ajusté à une capacité de **30 balles**. Pour les marqueurs qui utilisent un « loader » conventionnel, seul le « loader » de 50 balles (JT ou Brass eagle) est autorisé.

Si vous utilisez une arme de type primaire comme arme secondaire (ex : SMG⁸) Vous devez tout de même respecter le protocole [2.1] (voir aussi [4.1]) (exception [4.3])

2.3 Marqueur(s) secondaire(s)

Quatre types d'armes représentent le marqueur secondaire. (Le « Sniper rifle », le « shotgun », l'arc et le pistolet, appelé aussi « handgun »).

L'opérateur peut transporter autant de marqueur de ce type mais le total des balles pour l'ensemble de ces marqueurs doit être conforme à [2.1].

2.4 Grenades, fumigènes, Mines, claymore etc...

Les engins explosifs sont permis, néanmoins, leur fabrication doit être approuvée par les organisateurs de chaque scénario.

2.4.1. Grenades

- 2 Grenades par opérateurs, par jour

2.4.2. Fumigènes

- 2 Fumigènes par opérateurs, par jour

2.4.3. Claymores

- 3 Claymores par ingénieur [4.4], par jour

2.4.4. Mines

- 3 mines par ingénieur [4.4], par jour

2.5 Bouclier tactique

Vous pouvez seulement utiliser un pistolet lorsque vous êtes le porteur d'un bouclier.

Si vous faite face à une grenade ou un lance grenade qui explose devant vous, le porteur est considéré mort et le bouclier est considéré hors service.

Si un autre opérateur désire vous l'emprunter alors que vous êtes morts, il est de votre responsabilité d'avertir l'opérateur de l'état du bouclier, détruit ou fonctionnel.

Les dimensions réglementaires pour un bouclier tactique sont de 4 pieds de hauteur par 3 pieds de largeur maximum.

Un seul bouclier pour 8 opérateurs

2.6 Dispositif(s) d'entrave aux mouvements (Tie-rop / menottes / cordes)

Des 'tie-raps', menottes jouet⁹ ou cordes peuvent être utilisées pour faire un prisonnier.

Vous ne devez pas :

- Attacher systématiquement les jambes ensemble fermement ou les mains dans le dos

Vous devez :

- Faire glisser les mains du prisonnier [4.5], dans les dispositifs.
- Il est obligatoire que le prisonnier puisse les enlever facilement pour des raisons de sécurité.
- De plus, vous devez toujours 'attacher' les mains du prisonnier à l'avant pour les mêmes raisons de sécurité.
- Il est aussi possible de glisser une jambe dans un accessoire du même genre.

2.7 Trousse(s) de soins individuelle(s) (trousse(s) médicale(s))

Les trousses de soins se « renouvellent » entre chaque opération. Cependant, le [4.2] médic peut renouveler les siennes en tout temps en retournant à la base ou selon l'opération et au gré des organisateurs. (voir [4.2.x])

Une trousse est composée de :

- Un coagulant (poudre, sel etc..)
- Une seringue jouet (sans l'aiguille)
- Un bandage crédible (deux tours minimum autour de la blessure)

(Le tourniquet et bandage cohésif permis en guise de bandage)

2.8 Couteau

Un coup clair au cou, la tête ou le tronc et vous êtes considéré mort.

Pour le reste du corps le couteau est inutile et ne provoque aucune blessure.

2.9 Veste pare-balles / Tactique / Balistique

Norme générale: Aucun avantage balistique

Certains scénarios peuvent faire usage des propriétés balistiques d'une réelle veste pare-balles au gré des organisateurs.

2.10 Casque balistique

Norme générale: Aucun avantage balistique

Certains scénarios peuvent faire usage des propriétés balistiques d'un réel casque balistique au gré des organisateurs

⁸ Sub machine gun ou mitraillette sous compact

⁹ Menotte qui ne nécessite aucune clef



Environnement

3.1 Les toits

Règle générale, un bâtiment sans toit, est considéré comme tel. Exception au gré des organisateurs.

3.2 Les trous

Il est interdit de tirer dans un trou où seulement le canon de votre marqueur peut être inséré. (Craque, fissure etc...)
Il doit être possible pour l'opposant de vous prendre pour cible

3.3 Les murs

Toute représentation de mur, quelque soit le matériau, est imperméable à tous les tirs et/ou explosions pour l'opérateur dissimulé derrière.

3.4 Les obstacles divers

Les barils, pneus, palettes de bois etc... ne protègent pas l'opérateur des grenades ou tout autre explosif dans une pièce fermée. Cependant, dans un environnement ouvert, de tels obstacles protègent l'opérateur dissimulé derrière de toute explosion ou tir tant qu'il ne subit pas d'impact.

3.5 Les véhicules fixes ou mobiles

Tous les véhicules protègent l'opérateur dans une pièce fermée et/ou ouverte (ex : garage) contre un explosif ou si des tirs si ceux-ci ne touchent pas l'opérateur.

Les rôles

4.1 L'opérateur standard

L'opérateur ne peut transporter que **2** marqueurs de type primaire, le 2ème marqueur doit être utilisé comme marqueur secondaire conformément au protocole [2.1]. Cependant aucun marqueur de type secondaire défini dans le protocole [2.2] peut être transporté en supplément

OU

L'opérateur peut transporter **1** marqueur de type primaire et **plusieurs** marqueurs de type secondaire conformément au protocole [2.1] & [2.3]

L'opérateur ne peut transporter qu'une seule trousse de soins individuelle mais ne peut pas soigner les autres opérateurs ou lui-même. Il peut cependant soigner le [4.2] médecin selon le protocole [4.2].

4.2 Le Médic

Un médecin ou médecin d'opération peut être armé et se défendre de la même façon qu'un opérateur standard conformément au protocole [2.x]

Le médecin peut transporter un nombre illimité de trousses. (voir [2.7])

Aucune identification n'est obligatoire pour le médecin à l'exception du sac, quel qu'il soit, qui contient les trousses, celui-ci doit être clairement identifié mais peut être dissimulé.

*****Le Médic ne peut pas se soigner lui-même.*****

Il peut être soigné par un autre médecin ou par un opérateur standard.

Par contre, l'opérateur standard doit suivre les directions du protocole [4.2.1] à deux reprises.

Autrement dit, un opérateur qui soigne un médecin doit utiliser deux trousses par blessure. (ratio 2:1)

Un médecin soignant un autre médecin ou un opérateur standard doit suivre le protocole [4.2.1] normalement. (ratio 1:1)

Le médecin et les opérateurs peuvent s'emprunter leur trousse de médecin entre eux, sous consentement du détenteur.

1 seul opérateur de ce type par 8 hommes

4.2.1 Procédure pour soigner un blessé avec la trousse de soins (voir [2.7]):

- Appliquer le Coagulant
- Donner une dose de morphine avec la seringue
- Appliquer un bandage sur les blessures (**2 tours de bandage minimum**)
(Le tourniquet et bandage cohésif permis en guise de bandage)

4.3 Le Heavy gunner

Le mitrailleur lourd ou heavy gunner peut transporter un maximum de 800 balles par opération et/ou respawn et/ou retour au (1)QG.

Son LMG¹⁰ est l'unique marqueur primaire autorisé pour ce type d'opérateur (voir [2.2.x]) Il peut par contre utiliser une arme secondaire selon le protocole [2.1] & [2.3]

Afin de donner une touche de réalité au look et à la mobilité, vous devez avoir un marqueur de type LMG.

1 seul opérateur de ce type par 8 hommes.

4.4 L'ingénieur /Sapeur

L'ingénieur doit porter un sac à dos afin de pouvoir être différencié des opérateurs normaux

L'ingénieur est le seul spécialiste qui peut installer et désamorcer une mine, une Claymore ou tout autre engin explosif

L'ingénieur ne peut transporter que trois engins explosifs (Claymore, Mine, booby trap, char téléguidé etc...) à la fois.

1 seul opérateur de ce type par 8 hommes.

4.5 Le Prisonnier

Le prisonnier attaché selon le protocole [2.6.x] doit simuler qu'il est attaché solidement, il est donc impossible pour ce dernier de se libérer ou d'utiliser une arme quelle qu'elle soit. Toutefois il peut s'enfuir si, seul, ses mains sont attachées, ou détacher ses jambes si ses mains sont libres. Il ne peut être libéré que par un autre opérateur, lui-même « libre ».

Il est aussi libre de décider de ne pas coopérer avec ses assaillants. Il peut communiquer avec d'autres opérateurs si possibilité il y'a.

¹⁰ Abréviation de l'anglicisme Light Machine Gun



ANNEXE 2 – Questionnaire

SECTION 1 : Informations sur l'organisation

1. ID Code organisation

Code de correspondance de l'organisation

2. Année de création

En quelle année votre organisation a-t-elle été créée?

3. Localisation du groupe

Dans quelle région administrative du Québec situez-vous votre organisation? Une seule réponse possible.

- 01 - Bas-Saint-Laurent
- 02 - Saguenay-Lac-Saint-Jean
- 03 - Capitale-Nationale
- 04 - Mauricie
- 05 - Estrie
- 06 - Montréal
- 07 - Outaouais
- 08 - Abitibi-Témiscamingue
- 09 - Côte-Nord
- 10 - Nord-du-Québec
- 11 - Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine
- 12 - Chaudière-Appalaches
- 13 - Laval
- 14 - Lanaudière
- 15 - Laurentides
- 16 - Montérégie
- 17 - Centre-du-Québec

4. Nombre de membres

Combien y a-t-il de membres actifs dans votre organisation actuellement?

5. Nombre de femmes

Combien y a-t-il de femmes membres de votre organisation actuellement?

6. Nombre issu du milieu sécurité/police/militaire

Au meilleur de vos connaissances, à combien évalueriez-vous le nombre de vos membres sont issus du milieu de la sécurité, de la police ou des forces armées? (Expériences passées incluses)

7. Moyenne d'âge des membres de l'organisation

Dans quelle tranche se situe la moyenne d'âge des membres de votre organisation? Une seule réponse possible.

- Moins de 20 ans
- 20 à 24 ans
- 25 à 29 ans
- 30 à 34 ans

- 35 à 39 ans
- 40 à 44 ans
- 45 à 49 ans
- 50 ans et plus

8. Principale langue parlée

Quelle est la principale langue parlée au sein de votre organisation? Une seule réponse possible.

- Français
- Anglais
- Autre :

9. Origines ethniques

Lesquelles des différentes origines ethniques suivantes peut-on retrouver parmi les membres de votre organisation? Plusieurs réponses possibles.

- Blanc/Caucasien/D'origine européenne
- Noir
- Asiatique
- Arabe
- Latino-américain/Hispanique
- Autochtone de l'Amérique du Nord/Premières Nations/Inuit/Métis
- Autre :

10. Plate-forme web

Est-ce que votre organisation possède une plate-forme de communication web? Plusieurs réponses possibles.

- Aucune plate-forme web
- Site web standard
- Forum de discussion public
- Forum de discussion privé
- Page Facebook publique
- Page Facebook privée
- Chaîne Youtube
- Autre :

11. Organisation membre d'une communauté MILSIM

Est-ce que votre organisation fait partie d'un regroupement ou d'une communauté MILSIM? (Exemple : milsimquébec (MSQC), Airsoft Canada (ASC), Association des joueurs de paintball du Québec (AJPQ), etc.) Vous pouvez indiquer plus d'une réponse.

- Oui
- Non

12. Si oui, quelle communauté?

13. Structure hiérarchique

Existe-t-il une structure hiérarchique au sein de votre organisation? Plusieurs réponses possibles.

- Système de grades
- Comité d'administration
- Chef unique

- Aucune structure hiérarchique
- Autre :

14. Budget

Votre organisation dispose-t-elle d'un budget annuel? Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

15. Si oui, à combien évaluez-vous ce budget?

16. Standard d'uniforme

Est-ce qu'un code vestimentaire particulier est imposé à vos membres? Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

17. Relations intra-organisation

Comment considérez-vous les liens entre les membres de votre organisation? Une seule réponse possible.

Très faibles 1 2 3 4 5 Très forts

18. Conception du MILSIM

Sur un continuum de 1 à 5, est-ce que vous considérez les activités de votre organisation (le MILSIM) comme un sport (pour le plaisir) ou plutôt comme un entraînement (sérieux avec entraînements dans un objectif de performance par exemple)?

Pour l'entraînement 1 2 3 4 5 Pour le plaisir

SECTION 2 : Informations sur les activités de simulation

19. Simulation d'armes

Quel type d'armes utilisez-vous dans le cadre des simulations? Plusieurs réponses possibles.

- Armes à air comprimé - Calibre .68
- Armes à air comprimé - Calibre .43
- Armes à air comprimé - *Airsoft*
- Armes à feu - Simunitions
- Armes à feu - À blanc
- Armes à feu - Tir réel
- Autre :

20. Importance du réalisme

Comment qualifieriez-vous l'importance du réalisme dans vos simulations et entraînements? Une seule réponse possible.

Pas important du tout 1 2 3 4 5 Très important

21. Équipement tactique artisanal

Est-ce que certaines pièces de l'équipement que vous utilisez sont de conception artisanale? (Que vous fabriquez vous-même) Une seule réponse possible.

- Oui

- Non

22. Équipement de scénarisation artisanal

Est-ce que certaines pièces de votre équipement de scénarisation sont de conception artisanale? (Que vous fabriquez vous-même) Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

23. Système de règles

Est-ce que vos simulations sont encadrées par un système de règles? Une seule réponse possible.

- Aucun système défini
- SOP-MSQC (Standard operation procedure - MILSIM Quebec)
- RSM (Règlements de Simulation Militaire)
- MSA (MILSIM Airsoft)
- Établi de façon ponctuelle par l'organisateur de l'événement
- Autre :

Environnement des scénarios

Les questions qui suivent visent à mieux connaître les principaux environnements de combat dans lesquels vous effectuez la plus souvent vos simulations.

24. Environnement CQB (*Close quarter battle* - Combat rapproché) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

25. Environnement urbain : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

26. Environnement mixte (urbain et boisé) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

27. Environnement terrain conventionnel ou naturel (boisé, plaine, montagne, etc.) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

28. Autre type de terrain : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

29. Si autre type, précisez :

Type de scénarisation

Les questions qui suivent visent à mieux connaître les principaux types de scénarios pour lesquels vous effectuez le plus souvent vos simulations.

30. Style policier : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

31. Style militaire : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

32. Style PMC (*Private military contractor*) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

33. Autre style : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

34. Si autre style, précisez :

Environnement temporel de scénarisation

Les questions qui suivent visent à mieux connaître les principaux environnements temporels dans lesquels vos simulations se déroulent le plus souvent.

35. Environnement futuriste : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

36. Environnement actuel occidental : (qui pourrait se dérouler au Canada ou aux États-Unis par exemple) Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

37. Environnement style guerre d'Afghanistan - Irak : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

38. Environnement des grandes guerres du monde : (Stalingrad, WWII, etc ...) Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

39. Environnement postapocalyptique (zombies) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

40. Autre environnement : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

41. Si autre environnement, précisez :

42. Civils bénévoles

Dans vos scénarios, est-ce que vous faites appel des civils bénévoles? Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

43. Fréquence des activités

À quelle fréquence organisez-vous des activités avec votre organisation? Une seule réponse possible.

- Quotidienne
- Bihebdomadaire

- Hebdomadaire
- Bimensuelle
- Mensuelle
- Que quelques fois dans l'année
- Une fois par année
- Autre :

44. Nombre d'heures de MILSIM par mois

À combien d'heures par mois évaluez-vous l'ensemble des activités de votre organisation? Une seule réponse possible.

- Moins de 5 heures
- 5 à 10 heures
- 11 à 20 heures
- 21 à 40 heures
- plus de 40 heures

45. Intervention ou Opforce

Est-ce que vous avez plutôt l'habitude de jouer des rôles d'intervention (bons) ou de force d'opposition (méchants)? Une seule réponse possible.

Opforce 1 2 3 4 5 Intervention

SECTION 3 : Informations sur les entraînements

46. Rôles et tâches

Quels types d'entraînements spécialisés prévoyez-vous pour certains de vos membres? Plusieurs réponses possibles.

- Commandement
- Personnel médical
- Mitrailleur lourd
- Tireur d'élite
- Éclaireur
- Sapeur - Ingénieur
- Porte-bouclier
- Chauffeur
- Aucun
- Autre :

Techniques opérationnelles entraînées

Les questions qui suivent visent à mieux connaître les principaux types d'entraînements que vous effectuez au sein de votre organisation.

47. Techniques d'intervention armée (entrées dynamiques, assauts simultanés, diversions, etc.): Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

48. Techniques d'opposition armée (prise d'otage, guérilla, évasion, missions suicide, etc.) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

49. Techniques de tir tactique (*tac-shooting* - parcours avec cibles fixes ou mobiles) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

50. Techniques de protection rapprochée (déplacement et protection d'un VIP par exemple) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

51. Techniques de combat au couteau : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

52. Techniques de survie (survie en forêt, établissement de campements tactiques, etc.) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

52. Techniques de communication radio (pratiquer l'utilisation de différents standards établis pour les communications radios) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

53. Techniques de signaux somatiques (pratiquer l'utilisation de différents signaux établis pour communiquer avec les mains, sans bruit) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

54. Techniques de camouflage (enseignements sur les divers facteurs à considérer pour un camouflage plus efficace) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

55. Techniques de désignation de cibles (s'entraîner à désigner rapidement la position d'une cible de façon claire et précise selon un standard établi pour éviter toute confusion) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

56. Techniques d'évaluation de plans stratégiques (pratiquer divers plans d'assaut ou de défense pour différentes situations et les modifier en fonction de leur efficacité) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

57. Techniques de renseignement (reconnaissance) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

58. Techniques de manipulation pyrotechniques (pratiquer le lancer de grenades ou l'installation de pièges divers) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

59. Techniques de conditionnement psychologique (apprendre à réagir et à prendre de bonnes décisions en situation de stress, et à gérer ce stress) : Une seule réponse possible.

Jamais 1 2 3 4 5 Très souvent

60. Provenance de l'expertise

Pour les techniques précédentes, d'où provient majoritairement l'expertise? Plusieurs réponses possibles.

- Expert externe (par exemple un professionnel)
- Expertise interne (les membres de votre organisation)
- Autre membre de la communauté MILSIM (peut être d'une autre organisation)
- Matériel multimédia (web, audio, vidéo)
- Livres ou documents papier
- Techniques autodidactes (techniques que vous élaborez vous-mêmes)
- Autre :

Autres entraînements parallèles courants au sein de l'organisation

Les questions qui suivent visent à mieux connaître les autres types d'entraînements ou d'activités que certains membres de votre organisation ont l'habitude de faire.

Sur une échelle de 1 à 5, identifier approximativement la proportion de vos membres qui s'y adonnent.

61. Arts martiaux/autodéfense : Une seule réponse possible.

Aucun 1 2 3 4 5 Tous les membres

62. Club de tir : Une seule réponse possible.

Aucun 1 2 3 4 5 Tous les membres

63. Chasse : Une seule réponse possible.

Aucun 1 2 3 4 5 Tous les membres

64. Conditionnement physique : Une seule réponse possible.

Aucun 1 2 3 4 5 Tous les membres

65. Escalade/rappel : Une seule réponse possible.

Aucun 1 2 3 4 5 Tous les membres

66. Conduite sportive : Une seule réponse possible.

Aucun 1 2 3 4 5 Tous les membres

67. Jeux vidéo style 3D shoot : Une seule réponse possible.

Aucun 1 2 3 4 5 Tous les membres

ANNEXE 3 – Grille d’entretien

Le MILSIM au Québec

1. Pourriez-vous d’abord me donner votre définition du MILSIM?
2. Pourriez-vous me parler de l’origine du MILSIM *airsoft*/paintball au Québec?
3. Pourquoi choisir le MILSIM plutôt qu’une quelconque autre activité?
4. Quelle place diriez-vous que le MILSIM prend dans votre vie?

Qu’est-ce qu’une organisation MILSIM

5. Comment fonctionne l’organisation interne du groupe?
6. Pourriez-vous me décrire votre perception de la cohésion entre les membres de votre groupe?
7. Comment situeriez-vous le degré de réalisme dans le MILSIM?
8. Avez-vous une préférence pour un rôle d’intervention ou de force d’opposition lors de simulation? Et pourquoi?
9. Quel usage faites-vous d’Internet et des réseaux sociaux? Et quels avantages ces moyens de communication ont pour vous?

La pratique d’une activité marginale

10. Que pensez-vous du caractère marginal du MILSIM, est-ce que vous croyez que l’activité devrait être plus « démarginalisée », publicisée et connu du grand public?
11. Quelle est votre opinion sur le débat sociale de « jouer à la guerre » et à « s’entraîner au maniement des armes à feu »?
12. En quoi la pratique du MILSIM au Québec pourrait se distinguer ou ressembler à celle des entraînements au sein de milices américaines?
13. On m’a souvent fait l’allusion d’un degré d’agressivité différent entre le MILSIM *airsoft* et paintball, êtes-vous en accord avec cette distinction et qu’est-ce que ça signifie d’être plus « agressifs » dans le MILSIM?
14. Est-ce que vous considérez que l’ensemble de votre groupe partage vos opinions sur le MILSIM ou vous savez que d’autres de vos membres sont plus « marginaux » au sein du groupe ?

L’acquisition de compétences par le MILSIM

15. Quelles sont selon vous les principales compétences qu’il est nécessaire de développer dans la pratique du MILSIM?
16. Par quel moyen arrivez-vous à développer ces compétences?

Des projections pour l’avenir

17. Quels sont vos objectifs pour les 5 prochaines années?
18. Est-ce qu’il y aurait d’autres sujets pertinents auxquels vous penseriez et que nous n’aurions pas abordés dans cet entretien?

